

PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY
NEXT LEVEL
VIDEO S DE ULTIMA GENERAC
NUMERO 28
ARGENTINA $4,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 13.500
CHILE $1.850 • BOLIVIA $18 • VENEZUELA $2.290
The Simpsons
¡Un informe especial con los juegos de la familia más copada de la tele!
Winning Eleven 5
Si te gustó la versión de PSOne no podés perderte este golazo para PS2
ZONE OF THE ENDERS
DEVIL MAY CRY
POKEMON STADIUM 2
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00028
TODO LO QUE QUERES SABER ACERCA DE GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Los Mejores Dealers

Capital Federal

CRAZY GAMES CORRIENTES 4814 **ALMAGRO**	JETSON'S GAME II FRENCH 3091 **BARRIO NORTE**	REPLAY RODRIGUEZ PEÑA 1094 **BARRIO NORTE**	CLUB TAKU CABILDO 2280 -LOCAL 18 **BELGRANO**	NEMESIS S. DE LA INDEPENDENCIA 1165 **BELGRANO**	REPLAY VUELTA DE OBLIGADO 1795 **BELGRANO**
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS AV. EL CANO 2998 **BELGRANO R**	NEXTLAND RIVADAVIA 4119 **CABALLITO**	TITANIC COMICS RIVADAVIA 5108 -LOCAL 307 **CABALLITO**	PASCO COMPUTACION AV. SAN JUAN 2144 **CONSTITUCION**	JETSON'S GAMES I F. DE ENCISO 3960 -LOCAL 20 **DEVOTO**	PLAYMANIA RIVADAVIA 6720 -LOCAL 14 **FLORES**
VIRTUAL PLAY CARHUE 49 -LOCAL 79 **LINIERS**	VEKTRON SRL FLORIDA 537 -LOCAL 364 **MICRO CENTRO**	EUGAGUEL FLORIDA 537 -LOCAL 427 **MICRO CENTRO**	CD MARKET LAVALLE 523 **MICRO CENTRO**	FREE TIME VIDEO LOPE DE VEGA 1690 **MONTE CASTRO**	PLAY MANIA PUEYRREDON 338 **ONCE**
SALA 1 SALGUERO 1954 **PALERMO**	ESTIGIA PEDRO GOYENA 258 **PARQUE CHACABUCO**	PARK SYSTEM LA RIOJA 2051 **PARQUE PATRICIOS**	SHOPPING GAME SAENZ 935 **POMPEYA**	COMPU COMPRAS CORDOBA 1467 **RECOLETA**	COMPUTIME SANTA FE 2450 -LOCAL 31 **RECOLETA**
WOKY WOKY SANTA FE 2450 -LOCAL 46 **RECOLETA**	KID'S GAMES URIBURU 1698 **RECOLETA**	BARREIRO GAMES PICHINCHA 90 **SAN CRISTOBAL**	WIZARD ACOYTE 495 **VILLA CRESPO**	DGL GAMES LOPE DE VEGA 3074 **VILLA REAL**	MAGIC GAMES BUCARELLI 2315 **VILLA URQUIZA**

Gran Buenos Aires e Interior del País

ALOF COMPUTER CARLOS CASARES 847 **CASTELAR**	BLASTER COMPUTACION EVA PERON 106 **LOMAS DEL MIRADOR**	MIX HOUSE IRIGOYEN 334 **MERLO**	WORLD GAME LIBERTADOR 665 -LOCAL 26 **MERLO**	D'ARTAGNAN RIVADAVIA 14048 -LOCAL 2 **RAMOS MEJIA**	STATION GAMES ITALIA 1176 -LOCAL 8 **SAN ANTONIO DE PADUA**
D'ARTAGNAN ARIETA 3199 **SAN JUSTO**	GAME STREET AV. BELGRANO 3621 **SAN MARTIN**	FAMILY VIDEO AV. CROVARA 1502 **VILLA MADERO**	GAME LAND AV.LURO 2976 -LOCAL 7 **MAR DEL PLATA**	V y F JUAN B. JUSTO 1355 **MAR DEL PLATA**	GAME CLUB LAS HERAS 2582 -LOCAL 15 **MAR DEL PLATA**
STILO CALLE 64 NRO.: 2946 -LOCAL 26 **NECOCHEA**	GAME CLUB LAS HERAS 2582 -LOCAL 15 **MAR DEL PLATA**	POMP'S CALLE 147 Nro: 1379 ENTRE 14 y 15 **BERAZATEGUI**	MASTER GAME CORDOBA 955 -LOCAL 35 **ROSARIO**	BIG GAME DEAN FUNES 158 **CORDOBA**	JUNIOR 'S DEAN FUNES 274 **CORDOBA**
GAME OVER DIAGONAL BROWN 1445 **ADROGUE**	CYBER PLACE AV. MITRE 3401 **AVELLANEDA**	EL CHIP AV. MITRE 541-LOCAL 3 Y 4 **AVELLANEDA**	COMPUSHOP SAN MARTIN 1088 **AVELLANEDA**	CLAUDIO AUDIO Y VIDEO MAIPU 314 **BANFIELD**	INDEX COMPUTACION SENADOR MORON 1112 **BELLA VISTA**
KOOPA TROOPA CALLE 14 Nro: 5023 **BERAZATEGUI**	POCHO'S VIDEO JUEGOS CALLE 147 Nro: 1351 **BERAZATEGUI**	CIDIA INFORMATICA BELGRANO 420 **BERNAL**	LOGICAL SYSTEM QUINTANA 794 -LOCAL 8 **BURZACO**	LENNON II 3 DE FEBRERO 2784 **CASEROS**	COMPUWORLD S.A. AV. SAN MARTIN 2137 **CASEROS**
INFORMATICA NOROESTE AV. SAN MARTIN 2302 **CASEROS**	VERA 12 DE OCTUBRE 1070 **CLAYPOLE**	ALFA COMPUTACION AV. ALVEAR 567 (RUTA 202) **DON TORCUATO**	EAGLE COM S.A. MISIONES 6596 **EL PALOMAR**	EL REY RIVADAVIA 594 **ESCOBAR**	PASSWORD CARBONARI 340 **EZPELETA**
TAZMANIA MONTEAGUDO 144 -LOCAL 31 **FLORENCIO VARELA**	COMPUGRAF HIPOLITO YRIGOYEN 816 -LOCAL 4 **GENERAL PACHECO**	SYNCHRONICITY JORGE NEWBERY 3085 -LOCAL 16 **GLEW**	TELESYSTEM JAURETCHE 1385 **HURLINGHAM**	COMPU PAZ LAVALLE 1971 **JOSE C. PAZ**	VIDEO FIESTA ZUVIRIA 5059 -LOCAL 12 **JOSE C. PAZ**
VIDEO 12 CALLE 12 Nro.: 1842 **LA PLATA**	KNOW HOW SISTEMAS 9 DE JULIO 1452 **LANUS**	BIT GAMES 9 DE JULIO 1773 **LANUS**	CASA LOPEZ AV. SAN MARTIN 3401 **LANUS**	CAMPIGLI AV. SAN MARTIN 4048 **LANUS**	DOORS COMPUTACION 25 DE MAYO 524 **LANUS**
CRAZY MACHINE SRL ALEM 50 -LOCALES 63 / 64/ 65 **LOMAS DE ZAMORA**	TOWER COMPUTACION AV. MEEKS 22 -LOCAL 11 **LOMAS DE ZAMORA**	LE MANS BOEDO 126 **LOMAS DE ZAMORA**	PLAY CITY LAPRIDA 165 -LOCAL 23 **LOMAS DE ZAMORA**	EASY COMPUTACION LAPRIDA 245 -LOCAL 10 **LOMAS DE ZAMORA**	DALNET SRL LAPRIDA 443 **LOMAS DE ZAMORA**
COM-NET MADARIAGA 365 **LUIS GUILLON**	NINO EXPRESS ALEM 260 **MONTE GRANDE**	AQUARIUM ALEM 417 -LOCAL 20 **MONTE GRANDE**	FIRST TIME ALEM 885 **MONTE GRANDE**	DIMITRIO UGARTE 1520 **OLIVOS**	PC GREEN ALSINA 255 **QUILMES**
GAME EXPRESS ALSINA 34 **QUILMES**	PLANET GAME H.YRIGOYEN 572 -LOCAL 125 **QUILMES**	LEO STATION LAVALLE 692 **QUILMES**	PC QUILMES MORENO 568 **QUILMES**	DATA VIDEO MORENO 672 **QUILMES**	J.F. IMPORT CONSTITUCION 153 SAN FERNANDO
TOP GAMES AV. 844 Nro.: 2630 -LOCAL 3 Y 4 **SAN FRANCISCO SOLANO**	INCOPAR GAMES AV. CENTENARIO 352 **SAN ISIDRO**	TOY STORY PTE. PERON 1307 **SAN MIGUEL**	STOP PTE. PERON 1480 -LOCAL 16 SAN MIGUEL	SHOPINGMANIA AV. MITRE 1405 **SAN MIGUEL (ESTACION)**	CYBERPLAYCITY 25 DE MAYO 29 **TEMPERLEY**
CACERES SALTA 112 **TEMPERLEY**	MANNINA SALTA 454 **TEMPERLEY**	MAKSON COMPUTACION AV. SAN MARTIN 135 **TIGRE**	TABACO JUAN D. PERON 2186 **VALENTIN ALSINA**	LENNON ALMIRANTE BROWN 2943 **VILLA BALLESTER**	MARCOS LACROZE 4862 **VILLA BALLESTER**

Los Mejores Accesorios

Ahora sí podes disfrutar de interactividad total, joystick de diseño avanzado para DC. 8 botones de disparo, slow motion, turbo, puerto vmu y vibración incluida. Qué más podés pedir?

Advanced Rumble

?Cuanto espacio necesitás? 15-30-60 y hasta 120 bloques en un solo memory card. Exclusivo algoritmo de compresión, memoria tipo flash no necesita bateria y está garantizada para 10.000 ciclos de uso.

Memory Card

Si te gustan los fierros hacete ya de un Roadstar, diseño deportivo, caja de cambio tipo F1, 3 modalidades de juego: digital, análogo y carrera. Vibración y pedalera antideslizante.

Roadstar Wheel

La máxima evolución en joysticks, 2 poderosos y precisos mini sticks, cámara lenta y turbo programable, grip ergonómico, filtro de carbón de alta calidad. 2 motores de vibración.

DarkRumble

La más realista sensación de manejo, confortable grip, panel de control centralizado. 4 diferentes modos de juego totalmente programable, con vibración y pedalera profesional.

Rally Wheel

Si de partidas multijugador se trata, play 5 es lo que necesitás, diseño exclusivo, 4 puertos de memoria, hasta 5 jugadores conectados en simultáneo.

Play 5

Adosá tu gameboy al grip y jugá de manera mucho más fácil y cómoda. Baterías recargables en las empuñaduras y transformador incluido. Disponible en diferentes colores.

Easy Play GBC

Control direccional análogo y digital. 8 botones de disparo, función de turbo programable, la más alta precisión de diseño y función en joysticks para dreamcast.

Adcanced Pad

Su diseño innovador te permite descansar las manos y jugar durante horas, 8 botones de disparo, 2 metros de cable, disponible en 10 diferentes colores.

SuperMito

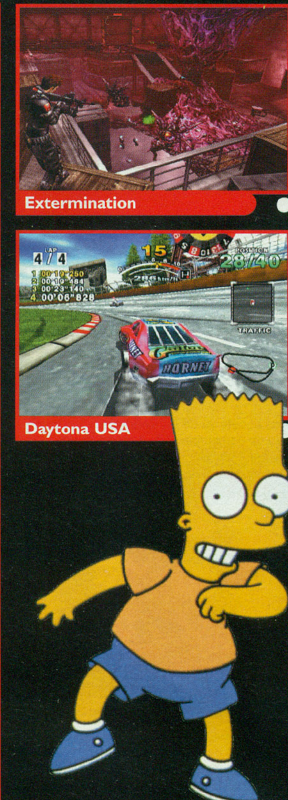
X TECNOLOGIES

E-mail: ventas@xtecnologies.com.ar
Teléfono: (011) 4334-5480

www.xtecnologies.com.ar

INDEX

ESTE MES


Extermination

Daytona USA

FIRST APPROACH / FINAL TEST

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Maximiliano Ferzzola

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Gastón Enrichetti
Martín Varsano
Máximo Frías
Diego Eduardo Vitorero

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Rodolfo A. Laborde
Santiago Bembihy Videla
Durgan A. Nallar

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

NEXT LEVEL es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Bembihy Videla.
Editada por Editorial Power Play. Paraguay 2452, 4° B, CP 1121, Capital Federal, República Argentina. Tel.: (5411) 4961-8424
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030.
ISSN 1514-0466.



Kojima te cuenta una de robots

EDITORIAL

Y llega la E3 nomás. El evento a nivel mundial más importante de la industria de los videojuegos comienza este mes. Desde el 17 al 19 de mayo todas las compañías del mundo presentarán sus proyectos y, como no podía ser de otra manera, nosotros vamos a estar ahí en representación de la Argentina toda. Así que pueden esperarse unos próximos números "calientitos" y llenos de info de primera mano. Como si fuera poco, este mes nos llegó Winning Eleven 5 para la PS2. Con unos gráficos de antología y con la jugabilidad que hicieron de este título un clásico, es un infaltable en el Fútbol Maníaco. Además, tenemos Hands-On para regalar: Illbleed, Extermination, Klonoa 2 y Devil May Cry, todos pre-analizados por nuestros expertos. En la sección Final Test analizamos lo más nuevo del ambiente y ya pueden ir viendo qué comprarse. Santi Videla sigue pegándole palos a los juegos malos en Recycle Bin, Retrogames se llena de muertos vivos y les muestra el mejor -y casi único- juego de Zombies para las consolas de 16 bits y Ferzzola se despacha feo hablando de la violencia en los videojuegos. Imperdibles también los informes de este número. El paso de Los Simpsons por el mundo de los videojuegos en un completo informe a todo pulmón y, si querés más, también te contamos todo lo que tenés que saber de Gran Turismo 3 A-Spec. Y bueno, vamos a ir terminando porque Máximo Frias quiere que se vea linda la foto del Z.O.E. y no me deja escribir mucho. Así es la vida ¿Qué se le va a hacer...? Nos vemos al dar vuelta la página.



FINAL FANTASY X CON FECHA DE SALIDA CONFIRMADA

Square ya anunció el lanzamiento de su décimo Final Fantasy y también hizo comentarios sobre un acuerdo con Coca Cola.

La décima edición de la saga Final Fantasy estará disponible en Japón en el mes de julio. Y la salida de esta nueva aventura épica, dirigida pura y exclusivamente a la PS2, estará apoyada por una mega campaña cosponsoreada por la mismísima Coca Cola. Para el lanzamiento de FFX habrá dando vueltas por las calles niponas miles de botellas de Coca Cola y su versión Diet, acompañadas de uno de los cuatro muñequitos que conformarán una mini colección. Los dos personajes a coleccionar serán Yuna y Tidas (el héroe y la heroína de la historia) en su estado normal y super deformed, una versión caricaturizada de ambos que siempre se suele hacer en aquel país.
Esta campaña, a cargo de la conocida multinacional, es una brisa de aire fresco para Square, que tuvo grandes pérdidas en estos últimos meses debido a los colosales gastos que implicó su nueva y aún por estrenar película de animación por computadora, también basada en la saga Final Fantasy. También nos llegaron fotos nuevas del juego, que están geniales. Aquí les va una. Las otras, en Datafull.com.

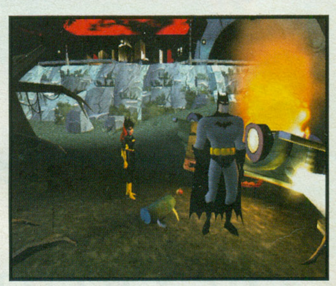


PRIMERAS IMÁGENES DE BATMAN VENGEANCE

El hombre murciélago se viene más oscuro que nunca. Su nombre lo dice todo: Batman Vengeance

El juego, que parece ser uno de los más grosos que tienen en desarrollo los franceses, ha sido catalogado como uno de acción/aventura en 3D, basado en la última serie animada del héroe de Gotham City producida por Warner, The New Batman Adventures para ser más específicos. Por las imágenes que Ubi Soft decidió soltar, se ve que esta nueva historia del justiciero enmascarado (ok, hay mil superhéroes con las mismas características) va a tener un matiz bastante más oscuro que los de sus hermanos. No hay mayores datos sobre la trama del juego, pero se dice que será una especialmente ideada para la ocasión.
Otro dato interesante es que se espera tenerlo listo para fines de este año.
Esperemos ver más sobre esta nueva entrega de Batman en el próximo E3 y, por sobre todas las demás cosas, esperemos que en esta oportunidad los de Ubi Soft se pongan las pilas y que no le hayan chingado tan mal como en Batman Beyond, que resultó ser una verdadera lágrima.





QUEBRÓ LA MÍTICA SNK

La compañía que en su época estuviera a la par de gigantes de la industria -como el caso de Capcom- quedó en la lona.

SNK, la firma que nos diera incontables alegrías a lo largo de nuestras vidas, presentó quiebra. Hacía tiempo que la compañía pasaba por una mala racha, motivo por el cual se había hecho subsidiaria de Aruze a principios del año pasado. Recordemos también que en el mes de junio de 2000 SNK quitó del mercado estadounidense y europeo su última portátil, la Neo Geo Pocket Color, a pesar de que a nuestro parecer podría haber llegado muy lejos en el tema ventas. Una lástima que todo haya tenido que acabar así para una empresa de tanta envergadura y con un historial tan importante como el de los creadores de Samurai Shodown, Fatal Fury y King of Fighters.

EXHIBITION OF SPEED

Titus nos sorprende con el anuncio de este juego de carreras cuando la mayoría de las empresas están cancelando los suyos.

No ha sido demasiado lo que ha trascendido sobre este tema. Pero haremos lo posible como para rellenar esta página... Aproximadamente 20 vehículos han sido confirmados, entre los que se cuentan fierros como Alfa-Romeo, Dodge, Ford, Jaguar y algún que otro Mitsubishi. Al parecer, el juego tendrá una onda muy arcade y cada piloto contará con sus habilidades en el manejo, así como sus defectos. Bueno, a la Dreamcast no le faltan buenos juegos de autos, pero uno más nunca viene mal, ¿no? Seguramente mientras leen la revista el juego ya estará a la venta.



BLACK & WHITE EN LA PSONE ¿UN MILAGRO?

En una época en la que los juegos para la añeja Play no abundan, se confirma la salida de la obra maestra de Peter Molyneux y Lionhead Studios, Black & White.

Lionhead Studios anunció que Black & White también tendrá su versión para la consola de 32 bits de Sony, aunque cueste creerlo, para fines de este año. De hecho, tenemos para ustedes las fotos que confirman dicho anuncio. Por su parte, y quizás a modo de resguardo, Electronic Arts -la compañía que publicó Black & White para PC- comentó que su acuerdo con Lionhead Studios solo se extendía a esa versión. Se desconoce hasta el momento la compañía distribuidora para la versión de PlayStation. En Black & White somos un Dios, que puede ser maligno, benigno o neutral según nuestro accionar. A lo largo de la historia deberemos conseguir fieles que recen por nosotros, aprender a hacer milagros, combatir contra otros Dioses e ir cumpliendo diferentes misiones. Detalles como nuestro "reino" y nuestra encarnación terrenal también irán cambiando de aspecto, dependiendo de cómo seamos con nuestra gente.





¡LA PIRATERÍA ATACA A LA PS2!

A pesar de todas las predicciones, los que llevan un parche en el ojo ya encontraron la manera de truchear los juegos.

Increíblemente y sorteando todas las dificultades que Sony había dispuesto para que su máquina sea "incopiable", los delictivos cerebritos de la industria han logrado hackear el sistema. Y la marea de copias ya fluye impune por el mundo. El formato DVD, como ya sabemos, jamás entraría en un CD común y es por eso que para pasarlo a dicho soporte se sustraen elementos del juego -igual que pasó con los GD-ROM de Sega-. Muchas veces la música brilla por su ausencia, en otras ocasiones las animaciones ni figuran y así tantas otras cosas. Al igual que pasaba con la PSX, para que estas copias funcionen se necesita instalar un chip en la máquina y se necesita también de un disco "booteable". La gente de Sony todavía no ha hecho comentarios al respecto, pero tampoco lo hizo cuando sucedió lo mismo con PSX. Quedamos a la espera de un anuncio oficial de Sony. ¿Lo habrá?

FECHAS DE SALIDAS — Mayo

PLAYSTATION

Kiss Pinball - Take2 Interactive
Specs Ops: Ranger Elite - Take2 Interactive
MLB 2002 - Sony
Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix - Acclaim
Blast Lacrosse - Acclaim
World's Scariest Police Chases - Activision
Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends - Redstorm

PLAYSTATION 2

Adventures of Cookie and Cream - Agetec
Gauntlet Dark Legacy - Midway
Crazy Taxi - Acclaim
Cool Boarders 2001 - Sony
Red Faction - THQ
MTV Music Generator 2 - Codemasters
NBA Street - Electronic Arts
Dark Cloud - Sony
Fur Fighters Revenge - Acclaim
Dark Angel: Vampire Apocalipse - Metro
Soccer America - International Cup - Hot Games

DREAMCAST

Commandos 2 - Eidos
Half-Life - Berkeley Systems
Worms World Party - Titus
System Shock 2 - Vatical Entertainment
Gorkamorka - Ripcord Games
Confidential Mission - Sega of America
Exhibition of Speed - Titus
Shrapnel: Urban Warfare 2025 - Ripcord Games
Legend of the Blade Masters - Ripcord Games
Crazy Taxi 2 - Sega of America
Dragonriders: Chronicles of Pern - Ubi Soft

NINTENDO 64

Mario Party 3 - Nintendo
Dinosaur Planet - Nintendo

GAME BOY COLOR

Legend of Zelda: Oracle of Ages - Nintendo

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en los Estados Unidos y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

PELI DE SOUL CALIBUR, DUKE NUKEM, JUEGOS DE MI2 Y CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON

Los videojuegos tienen sus películas y las películas, sus videojuegos.



Jackie Chan podría incorporarse al elenco (que todavía es un completo misterio) de la película que se rodará basada en uno de los juegos más adictivos que la Dreamcast haya podido darnos durante su corta historia: Soul Calibur. Namco y los productores llegaron a un acuerdo el 29 de marzo y es debido a eso que todavía no hay demasiada info disponible sobre el tema. Se sabe que se cuenta con alrededor de 50 millones de dólares, que el film comenzará a rodarse en otoño, con fecha de estreno en los EE.UU. fijada para el verano del año próximo. El director de la película en cuestión sería Sammo Hung, toda una personalidad en Hong Kong, que trabajó como productor, director y actor en montones de películas durante las últimas cuatro décadas, incluyendo algunas clásicas entre los seguidores del género, como ser Enter The Dragon, Island on Fire y Ashes of Time, aunque entre nos posiblemente se lo conozca mejor como el gordo sopapeador de la serie Martial Law. Cambiando de tema -o de película mejor dicho- la firma taiwanesa, Vista Group, planea desarrollar más de un juego basado en la ganadora del Oscar Crouching Tiger, Hidden Dragon. El juego estará disponible para varias plataformas, la primera de ellas la PC, que está planeada para invierno de este año (nuestro verano, bah), seguida por las versiones de PS2, Xbox, Gamecube y hasta Dreamcast para principios de 2002. Aparte de todo esto, parece ser que Vista Group también quiere hacer una peli de animación y una serie de dibujos animados para TV, también basados en el film. Y por último, aunque no por eso menos importante, pueden irse esperando el juego de Mission Impossible 2 para algún momento del año que viene para PS2 y Xbox. Lo extraño del caso es que la película ya salió hace rato, por lo que habrá que ver qué aceptación tiene entre el público un videojuego basado en algo que ya pasó de moda. Infogrames es la responsable del proyecto. ¡Ah! Y casi nos olvidamos de contarles que se rumorea quién haría de Duke en la peli del hombretón rubio. Sería nada menos que una de las estrellas más importantes de la WWF, una de las asociaciones de lucha libre de los EE.UU. de más renombre. ¿El nombre del tipo? Lo llaman "The Rock" y parece ser que este señor es muy popular entre sus compatriotas. ¡La industria cinematográfica y la de los juegos está cada vez más unida!

¡NUEVAS MISIONES PARA PHANTASY STAR ONLINE!

Acaban de aparecer en el site oficial de PSO tres nuevas quests, una en inglés y un par en japonés. ¿Qué esperan para ponerse a jugar?

"Ustedes no son los únicos héroes", dice el copy del póster promocional de Phantasy Star Online que tenemos acá, en la redacción. Y ahora se podría decir que las misiones que vienen en el pack original tampoco son las únicas, porque ya están a disposición de todos los interesados tres nuevas quests (misiones), que pueden ser bajadas del site oficial de PSO. La primera de ellas, en inglés, permitirá a los aventureros meterse de lleno en la historia de la "Carta a Lionel". Solo tienen que seleccionar la opción "Download" que viene en el juego y listo el pollo. Las otras dos aventuras son en japonés y sólo estarán habilitadas para aquellos que cambien y mantengan la configuración en este idioma.

Desgraciadamente, nosotros todavía no tuvimos oportunidad de probar ninguna de estas tres nuevas aventuras, pero llegaron a nuestros oídos rumores que indican que sería bastante fácil perder a nuestros personajes veteranos, así que les recomendamos que prueben -al principio al menos- con aventureros nuevos, o bien tomar los suficientes recaudos como para no lamentarse luego. No digan después que no les avisamos, ¿eh?



LO MEJOR Y LO PEOR

- La Next Level de este mes. La verdad, y humildemente, nos quedó re grossa.
- La PlayStation 2 ya está demostrando lo que vale. Nuevos y buenos juegos. Y además, parece que le van a bajar el precio y todo ¡Al fin!
- La E3 de este año se viene con todo. 750 juegos de todos los sabores y formatos se podrán ver desde las bateas exhibidoras de las compañías. PowerPlay Editorial va a estar presente y te lo vamos a contar todo.
- Estuvimos viendo imágenes y videos de Gran Turismo 3 A-Spec y no lo podemos creer. Promete ser el juego de autos definitivo y ya nos estamos consi-guiendo la versión ponja.
- Los Army Men... nos siguen llegando títulos mediocres de esta saga y ya no sabemos qué hacer con ellos. Tanto es así que dedicamos toda una página a nuestra protesta. ¡Basta de Army Men!
- Las idas y venidas de la Gamecube, que se atrasa, que no va a vender bien... Incluso ahora se dice que podría dejar de existir sin haber existido. ¡Pónganse las pilas, Nintendo!
- The Simpsons Wrestling nos decepcionó mal. Desde la anterior E3 que estamos esperando este título y cuando lo vimos no lo podíamos creer. Ayyy...

CHAU INDREMA L-600

Indrema L-600, la máquina que pudo ser y nunca fue.

Indrema, ese proyecto de consola hogareña, que combinaría soporte para juegos, lectora de DVD, TV interactiva, MP3 y funcionalidad para conectarse a Internet a un precio de aproximadamente 300 dólares está al borde del abismo, ya con un pie en el aire. "A pesar de haber un gran interés en el producto, la cruda realidad es que luego de seis meses de buscar, no hemos podido hallar los fondos necesarios para continuar con la operación", comentó pocos días atrás el presidente de Indrema, John Gildred. Y parece ser que ya varios integrantes del staff se separaron -o los separaron- del proyecto, mientras que el resto lo hará en los próximos días. ¡Qué bajón! Lo cierto es que, a pesar de todas las ventajas que este nuevo sistema ofrecía, le iba a costar mucho mantenerse en la feroz competencia que ya está llevándose a cabo entre Microsoft, Sony y sus respectivas consolas, aún sabiendo que la compañía no pretendía hacerle frente a ninguno de estos monstruos sino que, muy por el contrario, esperaba mantenerse siempre con un perfil muy bajo. Así y todo, Gildred sigue soñando con su Indrema. "Voy a desarrollar un producto similar, reinventado, que no tenga la opción para juegos", dijo el capo del proyecto a punto de quedar en la nada. John Gildred acaba de ser contratado por una compañía de electrónica japonesa, la cual no fue dada a conocer hasta el momento. Aahhh... tantos informes que le hicimos, de gusto...

¡FRACASO DE CONKER'S BAD FUR DAY!

La idiosincracia yanqui frustra el tan merecido éxito de esta ardilla zarpada... ¡Malditos moralistas!



Conker´s Bad Fur Day ha vendido solo 55.000 copias desde el día en que el juego vio luz. Demasiado poco... Todo empezó bien para Conker, ya que la primera semana el juego debutó en la lista de los más vendidos en yanquilandia. Pero al tiempo decreció alarmantemente. Y la culpa la tuvo mayormente la misma Nintendo, que alarmada por el alto contenido sexual, escatológico, blasfemo y mal educado no hizo todo lo que podía para asegurar el éxito del juego, además de prohibir el producto a menores de 17 años. A sabiendas de que, según estudios de marketing de Nintendo, son demasiado pocos los usuarios mayores de 17 años que poseen la consola de Mario. Así que... usuarios de Nintendo, a seguir jugando con los Pokémon. Como dijera la ardillita Conker mientras corta con una motosierra el logo de Nintendo: "Stupid Logo!"

DOS NUEVAS JOYITAS PARA LA PLAY: FFIV Y CHRONO TRIGGER

Este fabuloso paquete doble saldrá el 19 de julio en los EE.UU. y se llamará Final Fantasy Chronicles.

SquareSoft está preparando un compilado con dos clásicos totalmente renovados. Nos referimos a FFIV y a Chrono Trigger, aquel juego cuyos personajes fueran diseñados por Akira Toriyama, padre de la saga Dragon Ball y Dragon Ball Z, entre tantos otros éxitos. "Estamos encantados de llevar estos dos títulos para PlayStation a los fans de los EE.UU.", aseguró Jun Iwasaki, presidente de Square Electronic Arts. "Desde el lanzamiento de Chrono Cross en agosto del año pasado, hemos recibido una avalancha de cartas pidiendo el relanzamiento de Chrono Trigger para la primer consola de Sony. Incluso hemos agregado unas cuantas cositas que creemos atraerá a los fanáticos de los juegos originales, a la vez que introduce a la nueva generación de jugadores en dos de nuestros clásicos".





Sabemos que Chrono Cross incluirá un nuevo opening y otro ending, además de nuevas secuencias cinemáticas. Habrá nuevos modos de juego, una galería de arte, un teatro y una music box, todos agregados que se irán habilitando a medida que avancemos en el juego. También habrá una especie de bestiario, donde podremos ver información detallada de los diferentes monstruos del juego, el listado de hechizos, sus funciones y efectos y hasta los bosses. Entre las mejoras de FFIV hay una opción de paso rápido para atravesar velozmente los pueblos y aldeas, un nuevo modo que permite jugar a dos personas a la vez y secuencias CG nunca antes vistas, hechas especialmente para la ocasión. Y por si esto fuese poco, el lanzamiento de PSX incluirá todos los elementos de la historia que en su momento fueran omitidos en el lanzamiento para Super NES de USA. ¡Así nos gustan las cosas, completitas!
¿El precio? 40 dolarotes.

LA PS2 PODRÍA BAJAR DE PRECIO

Que está cara, está cara... pero podría doler menos en un futuro no muy lejano.

Si tenemos los mangos contados o ya somos poseedores de un DVD como que, por más ganas que tengamos de comprarnos la PS2, su elevado precio siempre nos hace pensar las cosas dos veces. Por esto los japoneses harán modificaciones en el hardware de la máquina para abaratar los costos de producción. El cambio más importante sería la supresión del procesador RISC 32. Esto no quiere decir que la máquina no vaya a poder reproducir más los juegos de la PSX, sino que en vez de hacerlo mediante el hardware lo hará mediante un software interno. Quedamos a la espera de que esto sea cierto, che... ¡a ver si nos podemos comprar la maquinola de una vez por todas!

THE LOST

Un viaje de ida al infierno... la vuelta corre por tu cuenta.

Crave Entertainment se encuentra en pleno desarrollo y ya se está saboreando el supuesto futuro éxito de The Lost. Una oscura historia envuelve los hechos que tendrán lugar en este título. Una madre soltera se desquicia luego de ver morir a su única hija en un estúpido accidente. Tal es su pena que decide ir a buscarla al mismísimo infierno, no importa las consecuencias. The Lost mezclará elementos de Survival Horror, junto a otros de RPG y cosillas plataformeras. Las animaciones prometen ser de lo mejor ya que, nada más en las expresiones faciales, se utilizaron 10.000 polígonos. ¡Esperemos que les salga mejor que la saga Nightmare Creatures!



EL RETORNO DE UN CLÁSICO: SABOTEUR

El ninja de la era Spectrum vuelve a las andadas, esta vez acompañado por su fiel can y de la mano de Eidos Interactive.

Cada vez estamos más cerca del lanzamiento de Saboteur, un nuevo juego de Eidos para la vieja PSX que no lo es tanto si tenemos en cuenta que el primero de los dos Saboteur que existen hoy por hoy apareció durante la época de la pequeña Spectrum.

En lo que a la nueva entrega respecta, seguirá siendo un juego de acción/aventura en tercera persona que, según se dijo, combinará elementos de la saga Tomb Raider con otros de Soul Blade. ¡A la pipeta! ¿No será mucho? El héroe de esta espaciada "trilogía" es otra vez un ninja, con todo un arsenal de armas silenciosas y mortíferas a su disposición, además de un vasto surtido de movimientos para sacarse de encima a los molestos de turno. Junto a nosotros estará nuestro perro, que nos dará una mano (una pata, bah) cuando las cosas se nos compliquen. Hmmm... ¿Cuándo fue que vi un juego de un ninja acompañado por un perro? Pero se saben algunos datos más sobre Shinob... ¡perdón! Saboteur. Habrá cerca de 30 personajes diferentes, fondos interactivos y un sistema de combate sumamente refinado y, si todo esto que prometen se cumple, estamos seguros que la Play tendrá en su poder otro clásico, algo que nuestra querida consola gris anda necesitando desesperadamente para mantenerse con vida. Se espera que Saboteur esté listo para el invierno que se viene.



MAGIC: THE GATHERING EN LA DREAMCAST

El popular juego de cartas mágicas pasa de la mesa al televisor.

Sega acaba de mostrar al mundo unas cuantas imágenes nuevas de Magic para la Dreamcast en su versión nipona. El personaje principal del juego será Dominia, que deberá ser guiado/a por un mundo fantástico, en busca de cinco cristales ocultos. Para hallarlos, tendrá que medirse a duelo en más de una oportunidad con otros personajes, aunque siempre en ese fascinante arte conocido como Magic. El juego debería contar con funciones online, pero hasta el momento no se dio a conocer si dicho soporte existirá o no. Se espera tener lista la versión japonesa del juego para algún momento del mes de junio. Por su parte, Sega de América no hizo ningún anuncio vinculado con el gran país del hemisferio norte. Habrá que seguir esperando entonces a ver qué pasa...



SI LA PC ES TU RELIGION ESTA ES TU BIBLIA



YA ESTA EN TODOS LOS KIOSCOS

LANZAMIENTO ARGENTINO DE LA XBOX

Microsoft ya reveló la fecha de lanzamiento de su Caja X por estas pampas.

En el mes de marzo del año que viene Microsoft lanzaría su consola X por estos lares argentos. Mauricio Santillán, el más grosso representante de Bill en latinoamérica, espera que la consola de videojuegos de Microsoft lo ayude a penetrar en el mercado. Santillán se refirió a la Xbox como el "caballo de troya" de Microsoft para el mercado doméstico. Es bueno saber que, por fin, una consola va a tener el apoyo de su compañía en la Argentina.

SE VIENE MORTAL KOMBAT 5

Finish Him! ¿Les suena esto?

Resulta ser que Midway está haciendo cirugía mayor a su franquicia más exitosa, con miras a las consolas de última generación, incluyendo la Xbox. Poca es la información que se dio a conocer hasta el momento sobre esta quinta entrega. Pero hay ciertos datos que ya fueron confirmados: el regreso de Scorpion -posiblemente uno de los personajes más copados de la saga- y, aunque no hay fotos que lo demuestren aún, nos jugamos la cabeza a que estará también en alguna parte su alter ego, es decir, el ninja celeste conocido por todos como Sub-Zero. Fuentes internas a la empresa aseguraron que el viejo sistema de combate del MK está siendo rehecho. Seguirán estando las Fatalities (¿cómo no van a estar?), aunque el responsable del proyecto aseguró que todo lo demás visto hasta el momento será distinto, debido principalmente a que se está usando un nuevo engine para el MK5. Esta continuación no estará lista para ser jugada en el próximo E3, aunque Ed Boon (el capo al que hacíamos mención antes) prometió dar a la prensa imágenes del MK5 antes de lo que todos imaginan. Puede que veamos algo nuevo en el... ¡sí, adivinaron! en el próximo E3.

HUNTER: THE RECKONING

Luego de Vampire: The Masquerade se nos viene otro producto White Wolf al mundo de los videojuegos. Esta vez le toca a los Cazadores, enemigos mortales de los Vampiros.

Las licencias del aclamado White Wolf se venden como pan caliente y son muchos los que consideran que este universo rolero guarda un terrible potencial para la industria. Es por eso que Interplay anunció sus planes de desarrollar un juego basado en el mundo de los Cazadores de monstruosidades. Recordemos que el universo de White Wolf ya se vio reflejado en el decepcionante Vampire: The Masquerade y casi casi en el fallido Werewolf. Ahora parece que la licencia está en buenas manos y que este vasto universo ya va camino a alguna de las consolas de la nueva generación. La misma gente de Interplay, que bien agrandados podrían estar luego de sus éxitos, se mostró entusiasmadísima por la adquisición de esta licencia y ya está saltando en una pata ante el abanico de posibilidades que les ofrece este fascinante universo. Esperamos un producto de la talla de Hunter y de Interplay.

¡PRIMERAS IMÁGENES DE DEAD OR ALIVE 3!

Créase o no, y para nuestro beneplácito, las chicas de Dead or Alive son cada vez más lindas.



Fue en la última TGS (Tokyo Game Show) donde se dieron a conocer las últimas noticias y las primeras imágenes de la tercera parte del juego de lucha conocido como Dead or Alive. El mismo será exclusividad de Xbox y, se dice, estará disponible ni bien salga la consola. Todo lo que se pudo ver fueron imágenes que -según expresas palabras de la gente de Team Ninja- eran casi todas escenas en tiempo real. La demo comenzó con una vista panorámica de unas cascadas, para pasar abruptamente a un duro combate entre dos viejos conocidos: Hayabusa y Bass. Paso seguido, hace su entrada triunfal Ayane en un campo verde, con pájaros que levantan vuelo y flores que se abren por todas partes. Cabe destacar que estos fondos son mucho más realistas que los de su antecesor (que, recordemos, ya estaban sumamente bien logrados). El espectáculo siguió su curso con un kata de Hayabusa en el medio de una calle (¡qué buen lugar para ponerse a practicar!). Después de esta escena cayeron a la función dos personajes nunca antes vistos en la serie, un tipo que practica un estilo de pelea muy similar al drunken boxing dentro de una caverna de hielo y una señorita de pelo plateado y con un traje algo ajustado, como sólo Team Ninja sabe hacerlas y que nosotros les mostramos en toda su gloria. Entre toma y toma aparecían imágenes de lo que parece ser el boss de Dead or Alive 3, un samurai impresionante que parece estar meditando entre el fuego, con una armadura a la cual le sacaron lustre con ganas. ¿Se habrán dado cuenta que Tengu no le gustaba a nadie? Si bien los personajes no parecían estar del todo finiquitados, tanto los fondos como las animaciones demostraron superar con creces a las de DOA2. Uno de los escenarios era una playa, con rocas en el mar, gaviotas y olas, todo rendereado en tiempo real y con un nivel de detalle exquisito. Así fue como todos los presentes quedaron con la boca abierta y esperando, impacientes, a que por fin haga su aparición la Xbox y, con ella, lo que promete ser un juego de peleas sublime. Ahora, un humilde pedido de mi parte para el ilustre equipo de Tecmo, Team Ninja: ¡Exijo ver YA a Kasumi!





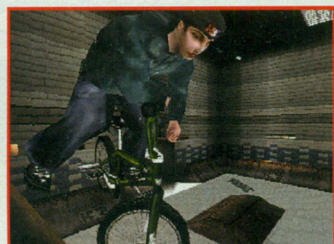
Mat Hoffman's Pro BMX

Desarrollado / distribuido por: Runecraft / Activision
Genero: Bicicletas Free Style Fecha de Salida: A fines de Mayo
Información en Internet: www.activision.com

Por Diego E. Vitorero

Así como Tony Hawk es uno de los mayores exponentes del skateboarding, Mat Hoffman lo es en el mundo del Freestyle.
Quienes tuvieron la oportunidad de comprar o ver aunque sea un poco Tony Hawk´s Pro Skater 2, de seguro se percataron que en el cd vino una demo jugable, de dos minutos, de Mat Hoffman's Pro BMX. La demo da un vistazo muy aproximado de cómo será el juego.



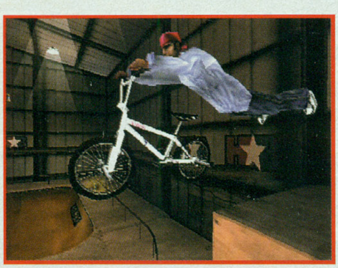


¿Un THPS sobre bicicleta?



Me hice esta pregunta no bien me enteré del nuevo proyecto de Runecraft en conjunto con Activision; y en varios sitios especializados en video juegos pasó lo mismo. Creo que la pregunta es muy viable, ya que la temática de juego es prácticamente la misma y el aspecto general del juego también lo es.

Mat Hoffman's Pro BMX constará de varios modos



para llenarnos de moretones, la mayoría muy parecidos a los vistos en THPS2; tanto en el modo para un solo jugador como para el de dos jugadores. Estos van desde el típico modo para un solo jugador, el modo carrera, que va siguiendo el progreso del personaje que elijamos y, para el multiplayer, tendremos el modo H.O.R.S.E. ya visto en THPS2 y que es a pantalla dividida; entre otros.

También tendrá un editor de escenarios en el que podremos poner y sacar lo que se nos ocurra para hacer el trazado que más se nos cante, contando que es una excelente oportunidad para practicar antes de meternos de lleno en el juego; es muy seguro también que traiga algunos pre-armados.



Mat Hoffman's Pro BMX fue programado con el mismo engine -programa madre con que se desarrolla el juego- de Tony Hawk´s Pro Skater 2, así que la parte visual y los efectos en el entorno y demás serán muy similares entre sí.

El sistema para hacer las pruebas, y a juzgar por lo visto en la demo, es muy parecido a los de THPS. Obviamente, los "tricks" serán diferentes en cuanto a lo que cada biker podrá hacer.



El juego tendrá a algunos talentos mundiales como Mat Hoffman, Mike Escamilla, Dennis McCoy, Simon Tabron, Kevin Robinson, Joe Kowalski, Rick Thorne y Cory Nastazio. Como es de suponer, cada uno tendrá sus propios atributos en lo que se refiere a técnicas para hacer tal o cual prueba, además de que contarán con habilidades para mejorar las pruebas.

Sobre las bandas de sonido que estarán presentes, todavía no se sabe mucho, pero por lo que se vio anteriormente en los juegos de Activision, todo el Hardcore dirá presente en el juego; música muy necesaria para jugar a este género.



La versión para PlayStation, si no se atrasa, estará disponible a sólo días de que lean esta nota; posiblemente antes de fines de mayo.

Sólo esperemos que sea mejor que la mega "pizza" que fue MTV Sports T.J. Lavin's Ultimate BMX; una lágrima de la industria del entretenimiento y cuyo análisis podrán ver en este mismo número.

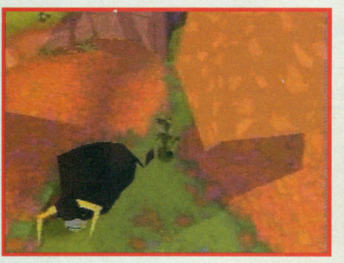


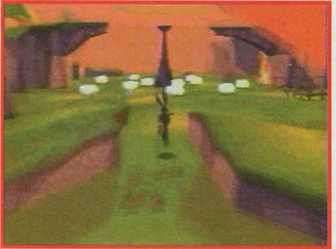


Looney Tunes Sheep Raider

Desarrollado / distribuido por: Infogrames Lyon / Infogrames
Género: Acción / Plataformas Fecha de Salida: Mayo de 2001
Información en Internet: www.infogrames.com

Por Rodolfo "A.C.M.E." Laborde



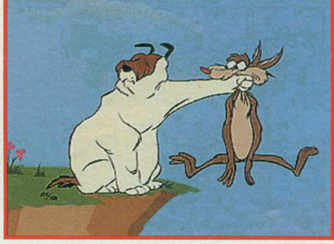


El Coyote estaba harto de perseguir al Correcaminos. Peor, tenía mucha hambre, tanta que el pajarraco sólo serviría -si lograba agarrarlo, claro- a modo de aperitivo. ¡Después de todo, solo era un par de patas flacas, cola y cogote! Fue entonces cuando el personaje yeta de la Warner Bros. tuvo el mejor plan de su vida: buscarse otra cosa para comer, algo que no corriera tan rápido y que tuviese suficiente carne como para hincar el diente. Y no tardó demasiado en encontrar su comida, o mejor dicho, su próximo y tan anhelado plato. Cerca de la carretera donde esperaba cada capítulo a que pasara el Correcaminos había un lugar más tranquilo donde siempre veía pastorear un suculento rebaño de ovejas. Tiernas, gordas, sabrosas ovejas que, además, corrían poco y nada. ¡Perfecto! O eso parecía, hasta que se encontró en su camino con los puños de Sam, un perro ovejero al cual nunca se le veían los ojos y que le enseñó al pobre Coyote el significado de la palabra "paliza".
Looney Tunes Sheep Raider -Sheep, Dog and Wolf para los amigos- intentará ingresar al cada vez más populoso mundo del stealth y los puzzles, aunque desde una perspectiva completamente diferente, la del humor. Aquí no verán pistolas con silenciador ni misiles teledirigidos. Bueno, lo de los misiles puede llegar a darse... siempre y cuando sean marca A.C.M.E..



Esto de probar bocado es una lucha.

En Sheep Raider seremos Ralph el Coyote (nótese que el que todos nosotros conocemos es Wile E. Coyote, aunque para el caso supongo que será casi lo mismo), nuestro objetivo es el rebaño de ovejas y el enemigo, Sam, el perro. Si éste nos llega a ver cerca de las ovejas, nos dará una tunda y deberemos recomenzar el área, motivo más que suficiente para que no nos vea mientras nos llevamos a sus lanudas protegidas. Cada nivel estará hecho de manera tal que se hará necesario resolver ciertos problemas para llegar hasta el rebaño. De nada servirá si somos o no rápidos o hábiles con los controles. O sea, habrá que usar el coco para poder llenarnos la panza. Generalmente habrá una o dos formas de esquivar al molesto canino, además de un cierto set de ítems que le permitirán a Ralph salirse por fin con la suya. Y ahí es donde empezaremos a divertirnos en serio, ya que deberemos hacer varias cosas para conseguir un ítem necesario en la siguiente sección, etc, etc. Así es como habrá que buscar qué hacer en un principio con las habilidades básicas de Ralph, de entre las cuales se destacará su "caminata" en puntitas de pie, algo que por cierto hará soltar una risotada a más de uno. Un elemento que no pueden pasar por alto son las casillas de correo, ésas en donde el Coyote metía la carta y al toque caía el camión de A.C.M.E. junto con el pedido, que en el juego serán flautas mágicas, patines-cohete, pesas de 16 toneladas y un parva de cosas más (una más bizarra que la otra) que les serán muy útiles para completar los distintos pasos a dar en



este prometedor juego de PlayStation.

Ya en el apartado técnico, la animación de los personajes promete ser tan exagerada y buena como los gráficos que, como podrán apreciar por las fotos, están literalmente calcados de la serie de dibujitos animados.

Así que ya lo saben, felices poseedores de una PlayStation de las viejas. Dentro de muy poco tiempo más podrán estar disfrutando con este hilarante juego de acción en 3D que incluye elementos de puzzle, plataformas y stealth, todo combinado con una gran dosis de humor del bueno.





Dragonriders -Chronicles of Pern-

Desarrollado / distribuido por: UbiSoft
Género: Aventuras/ RPG Fecha de Salida: Mayo de 2001
Información en Internet: www.ubisoft.com

Por Rodolfo A. Laborde

Los dragones siempre fueron (y siguen siendo) las criaturas mitológicas más imponentes. Temidos por unos, adorados por otros, son desde añares fuente de inspiración para muchos artistas, en especial para Anne McCaffrey, autora de las sagas de Pern, un mundo donde existen miles, millares de dragones de todos los colores, tamaños y formas.



Dragonriders -Chronicles of Pern- es un juego que viene retrasándose desde hace rato y que, con la caída en picada de Dreamcast, su futuro amenaza ser más difuso que nunca. Sin embargo UbiSoft, que se hizo con la licencia y que actualmente trabaja junto a la autora que diera vida al mundo de Pern, aseguró estar dándole los toques finales a esta nueva aventura épica.

¡Qué mejor excusa entonces para irlos poniendo a tono con lo que promete ser -yo lo pongo en duda- una historia de proporciones comparables a la de Shenmue! La historia comenzará poco después de la muerte de una tal Weyrwoman. Una extraña enfermedad se expande por las mágicas tierras de Pern haciendo estragos entre los aldeanos. Esto no es casualidad ni la maldición de ningún Dios en particular, sino que un viejo aliado, ahora transformado en enemigo por razones aún desconocidas, se está encargando de que así suceda. Nosotros somos D´knor, un joven novato recién iniciado en la Orden de Bronce de los Dragonriders, que deberá llegar al fondo del asunto y, obviamente, reventar unas cuantas cabezas por el camino.

El juego en cuestión será completamente en 3D, incluirá toneladas de misiones, submisiones y puzzles de toda índole, cosa de mantenernos entretenidos entre pelea y pelea. Como imaginarán, D´knor irá aumentando en poder y experiencia a medida que vayamos completando los diferentes objetivos. Pero no será solo D´knor el que subirá de nivel, no señor. Nuestro amigo dragón también mejorará sus diversos poderes y habilidades. ¿Y a quién no le gustaría tener de su lado a un descomunal dragón que incinera todo a su paso?



Saliendo del cascarón

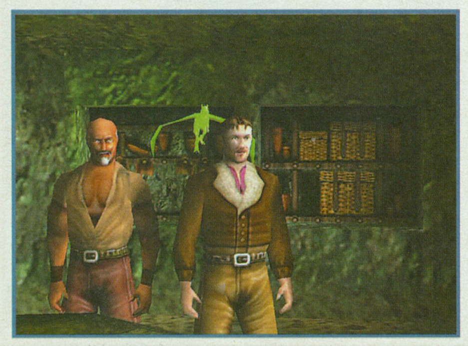
Al comienzo del juego pasaremos un par de minutos con un interesante tutorial que nos enseñará a interactuar con cuanto ítem nos crucemos, el inventario, las habilidades que podemos ir mejorando -conocimiento, reputación y fuerza-, combates y todo aquello que resulte escencial para mantenernos con vida en este fascinante aunque peligroso mundo novelesco. Las tres habilidades de D´knor recién mencionadas irán en aumento a medida que pasemos ciertos obstáculos, ganemos combates o resolvamos alguno de los muchos puzzles que presenta Dragonriders -Chronicles of Pern-. Y será muy necesario ir mejorándolas debido a que sólo así se nos habilitarán ciertas áreas del juego. Por ejemplo, para tener acceso a la gran biblioteca privada de los Dragonriders, primero deberemos mejorar nuestra reputación. También iremos haciéndonos con nuevos conocimientos y habilidades extra, como ser curación, gracias a los cientos y cientos de personajes que D´knor irá conociendo a lo largo del viaje.

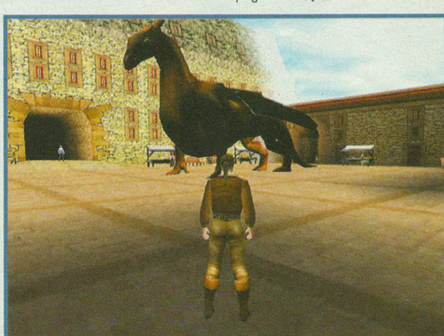
Por el simple hecho de ser un Dragonrider, aunque recién estemos empezando, podremos comunicarnos telepáticamente con nuestro dragón, el cual podrá darnos algún que otro dato de lo que pasa a nuestro alrededor.





Dragonriders debería estar saliendo a la venta en cualquier momento. Sin embargo, pudimos notar varios problemas muy importantes en el juego sin terminar: cámaras que no ayudaban en nada y que nos impedía ver a D´knor en momentos cruciales, un juego que se arrastraba mal y, quizás lo más frustrante de todo, fue el no poder controlar al dragón al mejor estilo Ozzy, sino que el bicho alado nos llevaba de un punto A a otro B. Esperemos que todos estos problemas hayan sido solucionados porque, de lo contrario, y a pesar de sus increíbles efectos visuales y sus espléndidas expresiones faciales, Dragonriders será una súper pizza que nadie querrá ni siquiera ver de lejos. Y Anne McCaffrey ya tiene cierta experiencia en esto de los juegos malos, ¿no, First Resistance?



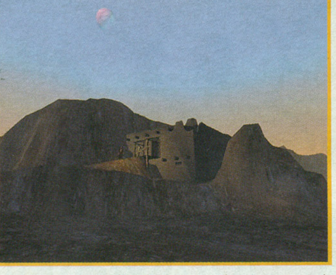


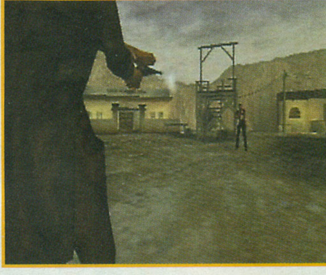


Gunslinger

Desarrollado / distribuido por: Activision
Género: Arcade 3D Fecha de Salida: Primavera de 2001
Información en Internet: No hay información disponible

Por Diego Vitorero

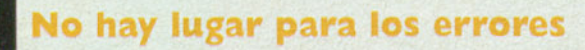




Los juegos en el lejano oeste nunca fueron muy populares en el mundo de las consolas. Quizás porque nunca hubo algo que se mereciera formar parte de nuestra colección.

El nuevo proyecto de Activision, se recreará en un entorno plasmado de odio, amor y venganza en pos de una historia basada en el Far West.

La historia se remonta cuando nuestro muchacho es acusado por un crimen que no cometió. En ese momento, toda una odisea comienza por la ciudad en busca del malvado que hizo que el personaje tenga la culpa de todo. Obviamente, la única manera de demostrar nuestra inocencia es atrapando al malvado del juego.



No hay lugar para los errores

Gunslinger contará con armas obligatorias para la época. Algunas de éstas son un rifle Winchester, una escopeta doble caño, algunas bombas caseras y para el deleite de todos, una ametralladora circular con miles y miles de balas; más conocida como tartamuda.

Se dice que este juego abusará de las bondades del Geo-Mod; un aditamento gráfico que utilizará Red Faction. Para quienes no saben lo que es, el Geo-Mod es un sistema que se implementa en el motor gráfico del juego y que permite alterar el entorno en tiempo real. Por ejemplo, si nosotros tomamos la metralleta y le damos sin asco a una pared, ésta no se manchará con la forma de las balas, sino que cambiará su geometría.

Siguiendo con la parte gráfica, en algunas partes traerá tres capas de texturas. Esta es una técnica muy utilizada y que sirve para dar mayores y mejores efectos en todo el entorno visual.

Muchos de los escenarios serán abiertos y estarán plagados de todo tipo de bichos y enemigos. Entre éstos, podremos encontrar víboras -tóquense el ¡beep! derecho- lobos y un montón más.

Pero lo más interesante es cuando nos toque pelear con alguna de las personas que habitan el lugar. Este tipo de contrario cuenta con una inteligencia artificial muy superior a los animales y que, a su vez, se maneja por patrones de conducta diferentes. Los enemigos humanizados podrán reaccionar según las circunstancias y el entorno que los rodea. Tomemos el ejemplo de un hombre que está en la cantina pasado de copas; en este caso, tratará de partirnos la cabeza con una botella pero no le será tan fácil ya que -por el dope- no sabe ni cómo se llama. Para otros más inteligentes, la cosa se pone aún mejor. Otro tipo de enemigos se esconderán o buscarán refuerzos, o inclusive tratarán de rodearnos con tal de llevarnos a la horca.

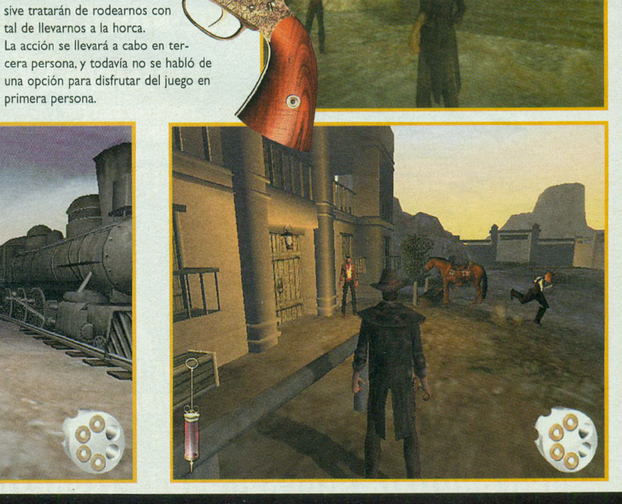
La acción se llevará a cabo en tercera persona, y todavía no se habló de una opción para disfrutar del juego en primera persona.

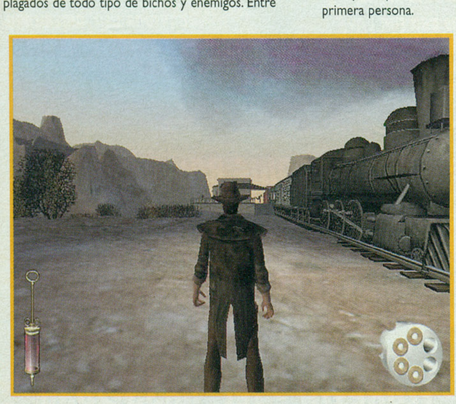
Además, en ciertas ocasiones tendremos que resolver una serie de puzzles con elementos que son moneda corriente en el lugar.

Todavía faltan algunos meses para que este ambicioso proyecto vea la luz.

La idea está buena, la data que recibimos hasta el momento también. Pero como en esta industria muchos no cumplen lo que prometen, hasta que no salga a la venta yo no pienso poner las manos en el fuego por este juego en particular.

¡Ya dije!






San Martin 860 local 10 tel.: 0341-4214926
The World GAME
FINAL FANTASY X
GRAN TURISMO 3
SOLDIER OF FORTUNE
COMMANDOS 2
SOUL REAVER 2
EVIL MAY CRAY
Sega Dreamcast
PS2
PlayStation 2
PlayStation
Nintendo 64
SEGA
NEO·GEO
THE WORLD
Solo Videojuegos, Todas las marcas
Precios increibles
La mejor atencion
Rosario, Sta. fe, Argentina.
2001
Mendoza 3936 / Tel.Fax: 0341-4399218



Legion: Legend of Excalibur

Desarrollado / distribuido por: 7-Studios / Midway Games Inc.
Género: Acción
Fecha de Salida: Primavera de 2001
Información en Internet: No hay información disponible

Por MaX Ferzzola



Una profecía forjada con el fuego sobrenatural de una futura leyenda. Un elegido. Doce hermanos de armas. Un poderoso mago. Un mito que inspiró a generaciones y generaciones de poetas, músicos y escritores a narrar la historia una y otra vez... La leyenda de Excalibur. La leyenda del Rey Arturo. La leyenda de los Caballeros de la Mesa Redonda. Leyendas que se vuelven a contar, esta vez en un formato que nos volverá locos. O eso esperamos...



La Legión

Legend of Excalibur es el primer título de lo que promete ser una enorme saga, que se conocerá bajo el título principal y unificador de Legion. Y creemos que no se podría haber elegido una mejor manera para comenzar tal saga. Las leyendas que narran las aventuras del Rey Arturo y todos sus poderosos compinches de batalla son tan vastas como sorprendentes y épicas. Y en lo que a historia refiere, el juego promete ser tan complejo como el mito mismo. Los doce Caballeros de la Mesa Redonda se harán presentes y cada uno nos contará su historia personal. También Merlín se enfrentará a su hermana, Morgana La Fey. Lancelot se enamorará de Lady Marian, ganándose la enemistad de Arturo y... bueno, el resto es leyenda.



El mito digital

Legion: Legend of Excalibur, según sus propios creadores, es un juego en estrategia y rol en 3D. Similar, en algunos casos, al fallido Dynasty Warriors 2 de Koei. En grandes escenarios de batalla solo controlaremos a uno de los héroes de Pendragon -se comenta, aunque no está confirmado, que encarnaremos un héroe por batallón: magos, clérigos, caballeros y arqueros- pero el resto de nuestras tropas se desempeñarán según nosotros nos desempeñemos. Si peleamos bien, le subiremos la moral a nuestras tropas y éstas seguirán el ejemplo, si no caerán ante las espadas enemigas. Probablemente habrá, para los que sólo aman la estrategia sobre la acción, un sistema de "batallas autocalculadas" que, matemáticamente, dará un resultado de la batalla sin necesidad de que la juguemos. Estas batallas épicas se verán en todo su esplendor gracias a las capacidades multiplayer del juego, pero no han trascendido mayores detalles al respecto. También habrá peleítas cuerpo a cuerpo, al estilo RPG, lo que logrará que este Legion sea de lo más variado. Nuestras tropas, al igual que los héroes principales, irán subiendo de nivel durante el transcurso del juego, lo que hará nuestros ataques más efectivos. A cargo de tamaña empresa se encuentran dos grandes de la industria. Por un lado tenemos a George Collins, ganador de premios por juegos como Battlezone y Battlezone 2. Por el otro, Erik Yeo -el fundador de 7-Studios, que también participó en el desarrollo de los Command & Conquer- no se queda atrás. Además de la línea argumental principal, serán muchas las quests opcionales que podremos, o no, llevar a cabo. Y todas las historias estarán narradas con esos excepcionales FMV que ya hemos podido disfrutar en la PS2. ¡Se nos pone la piel de gallina de solo pensarlo! El juego estará listo, según dicen, para la primavera de este año.













Legacy of Kain: Blood Omen 2

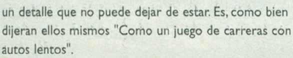
Desarrollado / distribuido por: Crystal Dynamics / Eidos Interactive
Genero: Aventuras / RPG   Fecha de Salida: Fin de 2001
Información en Internet: www.eidos.com

Por Rodolfo A. Laborde

Kain vuelve más caliente y sediento que nunca. No solo le birlaron su espada, la temible Soul Reaver, sino que además parece haber perdido los poderes con los que contaba en su primer juego, la habilidad para transformarse en murciélago o en lobo. ¡Para no estar encabronado... !

Pero no se crean que por haber perdido estos poderes Kain ya no representa un peligro para los humanos. No solo sigue teniendo la fuerza de diez hombres juntos, sino que además es increíblemente ágil, puede ocultarse con facilidad en las sombras, ir saltando de techo en techo, pelear y hasta cuenta con el poder suficiente como para dominar la mente de los hombres. Lo que se dice, un vampiro de los grosos... ¡Y bien malo! Eso sí, sigue siendo un vampiro de la vieja escuela y por eso deberá consumir litros y litros de sangre para no desfallecer. Crystal Dynamics reconoció que Blood Omen 2 es de lo más sangriento que se ha visto pero tratándose de vampiros, ése es





un detalle que no puede dejar de estar. Es, como bien dijeran ellos mismos "Como un juego de carreras con autos lentos".
Así es como Kain deberá ir de un lado a otro, intentando dilucidar quién demonios fue el que le afanó su espada maldita, tratando de no llamar demasiado la atención de la gente del pueblo. Si tenemos cuidado, pasaremos por un tipo algo pálido de hábitos nocturnos, de orejas puntiagudas, que perdió la camiseta por algún lado. Pero si vamos por ahí con la espada desenfundada, las campesinas huirán en cuanto nos vean, los soldados nos atacarán y, en definitiva, se nos hará todo mucho más complicado. Es por eso que la astucia, el sigilo y los buenos modales (no hablar con la boca llena, por ejemplo) serán requisitos esenciales si no queremos que nos apunten con el dedo por la calle mientras gritan "¡Nosferatu!". Otro caso es el de abrir puertas. Podríamos, según parece, arrancar la puerta completa y pasar. El tema es que esto va a llamar la atención de medio mundo, motivo por el cual convendrá hipnotizar al guardia que está al lado de la misma y obligarlo a abrirla para nosotros. Ser malo no significa que haya que destruir todo a nuestro paso, al menos no de una manera tan grosera, JE.

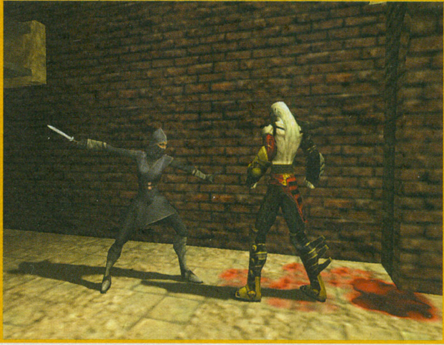


Ese preciado fluido llamado sangre

En un video que mostró la gente de Eidos a la prensa se pudo ver que Blood Omen 2, estando aún muy lejos de ser finalizado, ya cuenta con un nivel de detalles al que todavía no estamos acostumbrados (por lo buenos, ojo) y una animación fuera de serie. Esto hace que el juego impresione más todavía al momento de ver alguna escenita violenta.

Causó estupor ver a Kain acercarse a un guardia por la espalda, totalmente desprevenido, indefenso, para atravesarlo con el brazo a modo de arma. Poco después, Kain abre su puño y deja caer el corazón, aún latente, del personaje cubierto de armadura. Pero no se confíen, que no todos con los que nos vamos a cruzar son tan ilusos como los humanos. En más de una oportunidad nos toparemos con algunos sujetos que no serán vampiros de la más Alta Estirpe, como nosotros, pero que se la bancan y hasta nos darán flor de paliza. Kain tendrá toda una gama de ataques que dependerán del arma que esté empuñando, así que pueden tener por seguro que los movimientos, además de ser hiperrealistas, serán muchos. Y ya que hablamos de movimientos, los chicos de Crystal Dynamics prometieron controles sólidos y sumamente intuitivos. ¡Esperemos que no nos fallen!
Es por todo lo que les acabo de contar que recomiendo fervientemente estar muy atentos a Legacy of Kain: Blood Omen 2, que apunta a ser uno más de la lista de grandes títulos para la PS2 que, de golpe y porrazo, parece haber vuelto a la vida. ¡Muhahahah!





Desarrollado / distribuido por: Polyphony Digital / SCEA
Género: Simulador de autos de la san perinola
Fecha de salida en versión americana: Si no se sigue retrasando, a mediados de Junio
Información en Internet: www.scea.com



Por Diego "el fanático de los fierros" Vitorero

GRAN TURISMO 3 A-Spec

Desde hace tiempo, Gran Turismo 3 A-Spec estuvo guardado en el más absoluto silencio. Pocos eran los datos que se daban a conocer, y los que se publicaban eran a cuentagotas. A los pocos días que entregamos en imprenta la edición de Next Level pasada, nos llegó información recién sacadita del horno sobre uno de los proyectos más ambiciosos y prometedores de los últimos tiempos en la PlayStation 2. Como fanático de los fierros que soy, y porque ustedes se merecen siempre lo mejor, no nos aguantamos tener toda esta info y fotos para nosotros solos, así que les preparamos un informe con las últimas noticias en el mundo de Gran Turismo 3 A-Spec.

Cuando se habla de Gran Turismo en términos generales, se habla con mucho respeto. Es un juego que revolucionó el género. Su nivel de conducción, gráficos, sonido, licencias de cientos de autos, modos de juego; casi todo roza la perfección.

En la redacción estuvimos viendo unos videos que nos llegaron del juego en acción y nos quedamos anonadados -pueden ver un video de la propaganda japonesa del juego, el cual salió en las noticias del día 17/04 en Datafull.com- por la forma en que se mueven los autos, los efectos en el asfalto y entorno, el rugir de los motores y otras cosas más que, por lo visto hasta el momento, llevarán al GT3 al primer puesto en el podio; con "shampu" y mujeres exhuberantes incluídos.



Cuando la mente y la máquina se fusionan

Según su desarrolladora, Polyphony Digital, GT3 es un paso revolucionario con respecto a GT2. La mejora gráfica es obligatoria, obvio, pero si todo esto no va acompañado de otros aspectos que ayuden a su jugabilidad, difícilmente llegue a ser un verdadero clásico. Si hacemos un poco de memoria, GT3 sufrió varios retrasos - su primer fecha de salida estaba pactada para febrero- los cuales fueron excusa para que sus programadores pulieran rasgos del juego que aún estaban algo flojos. Uno de éstos fue el tema de las reflexiones de los autos y su entorno con piso mojado. Como podrán ver en una de las fotos que acompañan la nota, ése será - aparentemente- el aspecto de GT3 con respecto a este tipo de efecto visual; lo que se vio en uno de los videos del juego en funcionamiento también demostraron lo







mismo. Además, tuvieron que hacer algunos ajustes a los modelos de los últimos autos que se fueron agregando para que lucieran como su par de la realidad.

Después de unas cuantas idas y venidas, todo parece indicar que los modelos de los vehículos no tendrán daño visual en su carrocería. Lo que frenó un poco este tema no fue la falta de tiempo o inexperiencia en los programadores sino las mismas marcas, que ponen sus licencias para los autos que se incluirán en el juego. De seguro se preguntarán el por qué de esta decisión. Bueno, muy simple. Resulta que a las compañías no les agrada mucho que sus autos se vean hechos pedazos, triturados como latas de sardinas ni mucho menos al costado del camino mientras nos ven pasar, ya que podría llegar a difamar sus coches más preciados.

Los autos de Gran Turismo 3 A-Spec estarán constituidos por aproximadamente 5.000 polígonos; cifra mucho mayor a la de sus predecesores. Esto puede traer consecuencias adversas al juego, ya que si además tenemos en cuenta que se implementará el sistema de anti-aliasing, -sistema que permite eliminar los "bordes serruchito"- todo tiene que estar muy bien programado para que el juego no sufra pérdidas de velocidad por las técnicas utilizadas.

Veamos un poco la parte dinámica de GT3. Es de suponer, por lo que mencioné antes, que también será una de las áreas que más influencia tendrá a la hora de otorgarle un puntaje. Se implementaron nuevos efectos de luces en la carrocería, haciendo que los reflejos sobre ésta no sean unos interminables "loops" que siguen hasta el infinito. Este sistema variará de a acuerdo a cualquier momento del día -amanecer, mediodía, atardecer y noche- y factores climáticos como son lluvia, días con sol radiante o medio nublados, nieve, neblina o la simple estela por el calor que emana la capa asfáltica.

Las luces de los autos durante la noche es otro de los puntos sobresalientes y el humo, de los derrapes y las frenadas, es el más realista que hemos visto.

Para decir todo esto, nos basamos en la información que gentilmente nos envió la compañía y la gran cantidad de videos que vimos del juego en pleno funcionamiento; por lo menos para el cierre de esta edición de Next Level no nos llegó ninguna demo, ni siquiera el juego en japonés para que pudiésemos probarlo. ¿Les dije que en Japón ya debe haber salido al momento de que lean estas líneas -si es que no se atrasó- y que para el resto del mundo sale a mitad de año?

Siguiendo con lo que nos concierne, al momento de la salida del juego también se venderá el accesorio oficial para jugar a un juego de autos como se debe. Nada más y nada menos que el volante oficial de GT3 estará a la venta junto con el DVD del juego; hay versiones que aseguran que igualmente se podrá usar un volante de PC con puertos USB.

Yo no jugué ningún Final Fantasy, mucho menos a algún estratégico o algún otro género que no me interesa. Sé que hay excelentes juegos, pero sobre gustos no hay nada escrito. Con esto quiero decir que puede que a muchos de ustedes no les agraden los juegos de autos, pero estoy casi convencido, no me quiero "casar" con nadie, que Gran Turismo 3 A-Spec marcará un antes y un después en nuestras vidas consoleras y será uno de los pocos juegos que realmente justifiquen la compra de la consola.

Yo estoy que no doy más por ver todo el poder de estos bólidos de acero en mi tele y creo que, a más de uno, después de leer esta nota le pasará exactamente lo mismo.

Algunos de los autos más importantes que traerá GT3

Tengan en cuenta que las distintas versiones del juego -entre la japonesa, americana y europea- pueden sufrir su correspondiente cambio, adaptando los modelos de los vehículos para el continente en cual sale a la venta. El año corresponde a año de fabricación de cada modelo en particular.

Audi S4 1999
Audi TT 2000 / 1.8T Quattro
BMW 328ci 1999
Chevrolet Corvette 2000 / C5R
Chevrolet Camaro 2000 / SS
Dodge Viper 2000 / GTS-R Team Oreca
Ford Focus 1998 / Rally Car
Ford Escort 1996 / Rally Car
Ford Mustang 2000 / SVT Cobra R
Honda Accord 2000 / Euro-R
Honda NSX 1997 / Type S Zero
Honda S2000 2000 / Type V
Honda Civic 1998 / Type R(EK)
Jaguar XKR 1999 / Coupe
Lotus Esprit 2000 / Sport 350
Mazda RX-7 Type RZ 2000
Mercedes-Benz CLK55 2000
Mercedes-Benz CL600 2000
Mini Mini Cooper 1999 / 1.3i
Mitsubishi Lancer 2001 / Evolution VII GSR
Nissan Pennzoil Nismo 1999 / GT-RGT
Opel Calibra 1995 / Touring Car
Peugeot 206 1999 / Rally Car
Renault Clio Sport 2000 / Race Car
Shelby Cobra 1967
Spoon S2000 2000
Subaru Impreza 2001 / WRX STi Version
Subaru Impreza 2001 / Rally Car prototype
Toyota Corolla 1999 / Rally Car
Toyota Castrol Tom's Supra 2000
Volkswagen New Beetle 2000 / RSi
Lamborghini: 2000 DIABLO GT Car





Por Maximiliano Ferzzola

Los invitamos a hacer un recorrido por la vida y obra de esta peculiar familia en su paso por los videojuegos. Sacando los pasajes, que Otto ya está saliendo en este Tour por la Springfield Virtual.

Desde hace mucho que andábamos con ganas de dedicarle unas cuantas páginas a la familia más famosa de la televisión mundial. Pero no teníamos excusa... En la historia de los videojuegos muchos fueron los títulos que se agraciaron con la presencia de Bart, Lisa, Marge, Homero y todos los etcéteras de Springfield. Y parecía que a pesar de la nuevas tecnologías ya no íbamos a ver más a estos hilarantes personajes amarillos de ojos saltones por el mundo digital. Nos equivocamos... Pero les tengo una mala noticia y una buena noticia para darles.

La mala

The Simpsons Wrestling

¡Cómo nos decepcionó este juego! Ya habíamos escuchado que era medio feúcho, pero nos resistimos a la idea. No, no podía ser. Pero lo



que no podía ser, una vez más fue. The Simpsons Wrestling para la PSX es, como su título lo indica, un juego de Wrestling -lucha libre americana- cuyo luchadores son, nada más ni nada menos, que los más importantes personajes de la serie animada. Bart, Lisa, Marge, Homero, Ned Flanders, Krusty, Apu, Moe y Willie, entre otros. Ojo, algunos hay que descubrirlos, ¿eh? Como jefes tenemos a Smithers -con la ayuda del excéntrico y macabro viejo Burns que nos tira bombas desde fuera del escenario- y a Karn, uno de esos extraterrestres verdes y gelatinosos que siempre aparecen en los Especiales de Halloween de los dibujitos. Como personajes mega re súper escondidos están Itchy y Scratchy, el ratón y el gato que se hacen cachitos en los dibujitos animados que ve Bart, ¿se acuerdan? Y son mega poderosos, pero solo pueden pelear entre ellos. Los gráficos del juego son de lo mejor. Bien al estilo Cartoon, pero aún conservando la onda 3D, muy similares -salvando las diferencias- al Jet Grind Radio. Pero ahí se termina todo lo bueno que este juego tiene para ofrecer. El resto apesta. Porque no es mérito de los programadores contar con estos personajes tan carismáticos que incluso están mal aprovechados. Los movimientos son durísimos y la jugabilidad es tan escasa que asusta. La diversión, nula. Los sonidos, salvando las voces de los actores originales de la serie, como que no existen. Y, muy a nuestro pesar, no podemos recomendar este juego. Solo para coleccionistas y curiosos. Nada más.

50%

Lo Mejor: Los gráficos y las voces originales

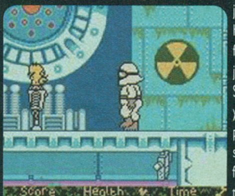
Lo Peor: Tener una licencia tan copada y desaprovecharla

La buena

Night of the Living Tree House of Horror



Toda una sorpresa este título, si bien lo veníamos esperando desde que nos enteramos que estaba en desarrollo, las anteriores incursiones de Los Simpsons en la pequeña portátil de Nintendo no habían sido del todo buenas. Ahora, en la etapa Color del Game Boy, Night of the Living Tree House of Horror (NotLTHH) reivindica a la familia "modelo" en esta consolita. Este título, distribuido por THQ, es un arcade de lo más original y variado. Siete niveles componen la totalidad del juego. En el primero, Bart deberá rescatar a su perro, que se encuentra en el ático, pero para ello deberá recorrer la casa en busca de unos fusibles que le permitan ver por dónde va. En el segundo, para que vean la variedad, personificamos a Maggie, que se ha convertido en mosquita y deberá volar hasta su objetivo sana y salva. Luego Marge toma la batuta y recorre -muy al estilo Zombies Ate My Neighbors- una ciudad plagada de monstruos en donde deberá rescatar a sus vecinos más próximos -Apu, Moe, Mayor Quimby y Krusty-. Luego veremos a Homero cazando vampiros y otros niveles basados en los más terroríficos capítulos de la serie. Los gráficos son muy lindos y coloridos, además de nítidos y bien elaborados. Aunque se hechan en falta un par de animaciones más para cada uno de los personajes y enemigos. Por otro lado, el sistema de Password ya está un poco anticuado y preferimos la pila interna para guardar las partidas. Por último, los jugadores más experimentados encontrarán el



juego demasiado corto, unas tres horas y media. A pesar de todas sus faltas, NotLTHH es un excelente juego que entretendrá a fans de Los Simpsons. La variedad de los niveles y objetivos, la frescura de su premisa y lo jugable que resulta, subsana cualquier falla que pueda tener.

80%

Lo Mejor: Que esté basado en los Especiales de Halloween. La variedad

Lo Peor: Bastante corto. Las animaciones de los personajes a veces son medias feúchas.

Estas dos son las últimas incursiones de Los Simpsons en el mundo de los videojuegos, lo que no quiere decir que sean las únicas. A continuación, repasaremos juego a juego la vida digital en Springfield.

Bart Simpson's Escape from Camp Deadly

En este anticuado juego de Game Boy -en sus etapas a la blanco y negro- Bart y Lisa eran hechos prisioneros en Camp Deadly y el mismísimo Barto se tenía que ocupar de pasar incontables niveles pesadillescos para lograr escapar de este mortífero lugar. A pesar de su antiguedad y su dificultad, es un título aún bastante disfrutable. Si sabemos perdonar los años que tiene encima, ¿no?





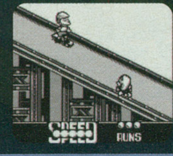
Bart & the Beanstalk

Otro título del Barto para Game Boy. Una porquería de juego, ambientado en el cuento infantil "Juan y Las Habichuelas Mágicas". Pasó sin pena ni gloria por la chiquita, aún en blanco y negro, de Nintendo. Muchos saltitos, sí, pero poca diversión.



Bart vs. The Juggernauts

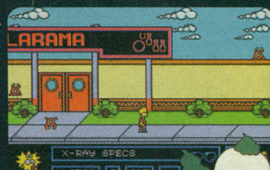
Bien a lo "American Gladiator", esta vez Bart deberá pasar unas cuantas pruebas de habilidad extrema para ganar un concurso de televisión y, por supuesto, mucha pasta. Otro título bastante mediocre de Los Simpsons para el Game Boy.





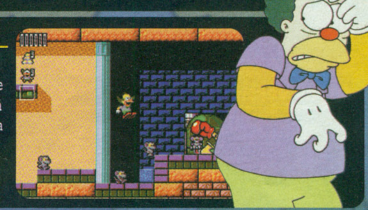
Bart vs. The Space Mutants

Este sí que fue un gran título por cada consola que pasó. Pudimos verlo en la NES, en la Megadrive, en Game Gear y en el Master System. Toda una revelación de juego. Bart descubre que una raza alienígena se propone apoderarse de la Tierra y él solito decide evitarlo. El planteo de Bart vs. The Space Mutants es lo más adictivo. En cada pantalla, los Space Mutants eligen un elemento que les servirá para hacerse con el control de la Tierra y nosotros tenemos que evitar que se hagan con tales. Por ejemplo, en el primer nivel debemos cambiar de color todas las cosas pintadas de morado. En el segundo tendremos que apoderarnos de todos los sombreros de un Shopping. Muy original y lleno de acertijos y sorpresas. Eso sí, muy difícil.



Krusty's Fun House

Herschel Krustofski, mejor conocido por todos simplemente como Krusty, también tiene su juego. A Krusty su Casa de la Diversión se le ha llenado de ratones y el payaso preferido de Bart deberá encargarse de guiar a todos hasta la trampera que los hará pedazos. Para llevar a estos bichejos a su fin, Krusty deberá romperse el cráneo pensando cómo "hacerles el caminito". Un planteo muy cerebral, con muchos puzzles a lo "Lemming" y un juego que se vio en todas las consolas posibles del momento -GameBoy, GameGear, Genesis Mega Drive, Master System, NES y Super Nintendo- y que fue todo un éxito por aquel entonces. ¡Queremos otro juego de Krusty!



Bart's Nightmare

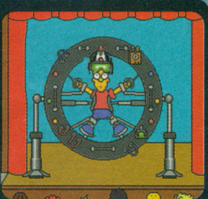
Bart´s Nightmare es, probablemente, uno de los mejores y más originales títulos basado en Los Simpsons que hayamos podido ver en una consola. Y la Megadrive y el Super Nintendo tuvieron todo el honor. En este juego Bart, por primera vez en su vida, hace toda la tarea. Pero termina exhausto y cae dormido. Las hojas de la tarea vuelan por la ventana y Bart debe ingresar a su pesadilla para recuperarlas. Muchos mini games, todos diferentes, logran que esto sea una delicia. Veremos a Bartzilla combatiendo contra un Homero King Kon y contra una Marge Mothra. Ingresaremos al peligroso mundo de Itchy y Scratchy. Nos transformaremos en Súper Bart y muchas otras cosas. Por cada mini game, recuperamos una página de la tarea. Muy bueno, pero también muy difícil.



Virtual Bart

Luego de Bart´s Nightmare, y aprovechando el éxito de este juego (también para SNES y Mega Drive), salió Virtual Bart con un planteo muy similar. En la feria de ciencias de la escuela de Bart se hace un muestrario de las mentes más brillantes de la escuela. Una de estas pruebas consiste en una máquina de realidad virtual que nos llevará a pequeños mini games muy variados, pero no tan buenos como los de la entrega anterior. Un Bart Post-Apocalíptico sobre una moto, un Bart convertido en cerdito -cuya misión es rescatar a los suyos- y un Bart dinosaurio, entre otras cositas, conforman la totalidad de un juego que, de no haber sido una copia del anterior, hubiese estado mucho mejor.





Bart vs. The World

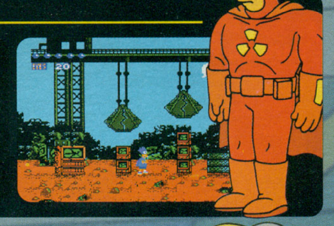
En este juego para NES -mejor conocido por estos lares como Family Game-, y que también tuvo su versión Game Gear, Bart le gana un concurso a Burns. El premio es una vuelta por el mundo. El viejo Burns decide vengarse y contacta a todos sus parientes alrededor del mundo para acabar con el chiquillo impertinente. El juego es malo, aunque tiene algunos minigames interesantes, como un Trivia de la serie, juegos de la memoria y eso. Pero la parte de arcade es terrible. Con una jugabilidad nula, sonidos horribles y controles demasiado molestos.



Bartman Meets Radioactive Man

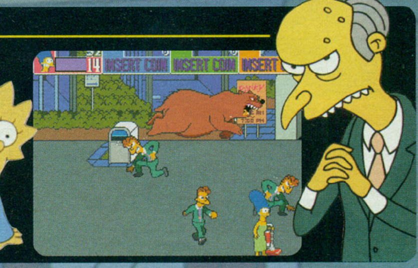
Otro juego malo de Bart para el NES y el Game Gear. En este caso el héroe de Bart, el Hombre Radioactivo, es secuestrado por su archienemigo. El Chico Fallout -algo así como el Robin del Hombre Radioactivo- le pide ayuda al muchacho. Bart se calza la capa y se transforma en Bartman para saltar por cuanta plataforma se encuentre. Los gráficos y el diseño de los niveles de Bart Meets Radioactive Man son lapidarios. Los sonidos no enganchan con nada. Pero la jugabilidad, muy accesible y dinámica, logra que nos enganchemos un rato, aún a sabiendas de que el juego apesta.





The Simpsons

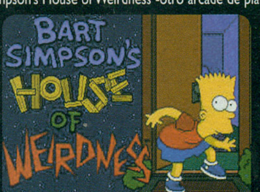
¡Este juego todos lo tienen que conocer! ¿Cómo que no? El que está en los fichines... Ese que es de peleítas y que la familia Simpson entera se carga a todos los maleantes de Springfield. Pasa que Smithers rapta a Maggie y el resto de la familia decide ir a buscarla. Al mejor estilo Final Fight, esta es una de las mejores adaptaciones de Los Simpsons al mundo de los videojuegos. Aparecen prácticamente todos los personajes, pasamos por todas las locaciones, humor bien a lo Simpsons durante todo el juego y un encuentro de antología contra Montogmery Burns al final que es para alquilar balcones. Por 25 centavos cualquiera lo puede jugar.



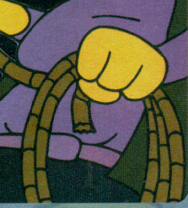
Otras versiones



Para completar la lista no podíamos dejar afuera algunas otras versiones digitales que tomaron su nombre como inspiración. Itchy y Scratchy, el gato y el ratón, pusieron su cara para un juego de consola que no pintó demasiado. The Simpsons Pinball es uno de los primeros en incorporar complejas rampas y sistemas de bonus. Además, acá nunca llegó, pero en los fichines yanquis hubo un juego de Bowling con los personajes de la serie. Por último, la PC también tuvo versiones de juegos Simpsons. The Simpsons Cartoon Studio -un educativo para los más chiquitos que servía para hacer dibujitos muy elementales-, The Simpsons: Virtual Springfield -algo así como una base de datos interactiva con toda la data sobre la serie, solo para coleccionistas- y Bart Simpson's House of Weirdness -otro arcade de plataformas-.







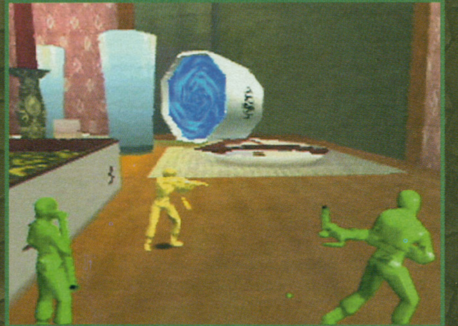
Bueno... esta es la última parada, gente... espero que hayan disfrutado de este Tour y disculpen por cómo ha conducido Otto. El muchacho está medio pirado, ¿saben?

BASTA DE ARMY MEN

Game Over para 3DO y su saga de Army Men

Por Maximiliano Ferzzola

Cuando es suficiente, es suficiente. Basta, se acabó... ¡No queremos más Army Men! No, no y no. ¡Esto ya es joda! ¿La gente de 3DO se está riendo de nosotros? Creo que sí. Pero el chiste ya perdió la gracia y nos estamos fastidiando. Este mes fue terrible, como "experto en Army Men" de la redacción tuve que enfrentarme a demasiados de estos títulos y me estoy quedando calvo. Primero fue Army Men World War: Final Front... igualito a todos los anteriores de la saga World War. O sea, malo, duro y fastidioso. Luego de pasar incontables misiones con mi soldadito -que más que de plástico parece de madera- creía estar listo para un pobre Final Test de 15 líneas, de ésos de columna. Comencé a escribirlo pero, claro, el mundo no es perfecto y... pronto llegó el Army Men: Green Rogue para la PS2. Desconsolado, agarré el juego y refunfuñando encaré para el Game Room. ¡Por Dios! Mis ojos casi ardieron... Increíblemente malo y es poco. Green Rogue cuenta la historia de uno de estos soldados de juguete que fue mejorado genéticamente, que debe batirse contra infinidades de soldaditos amarillos. El juego es un arcadito -o una arcadita de vómito- en donde vemos a nuestro soldado siempre de atrás mientras el scroll avanza continuamente para adelante. Debemos matar y matar venciendo nuestra paciencia y tratando de controlar al incontrolable soldado por una jungla hecha con papelitos sonorizada con unos midis asquerosos. ¡Y lo peor es que se trata de un juego de PS2! Blasfemos... Calma, debía conservar la calma. Y logré calmarme, luego de mailbombear la casilla de los molestos de 3DO. Me relajé, dormí y soñé con Army Men. Pero no importó... lo peor ya había pasado... creí. ¡JA, iluso de mí! Lo malo nunca acaba y Army Men: Air Attack 2 cayó sobre mis manos. Y nuevamente la PS2 se vio asolada por esos gráficos cuadrados y esa jugabilidad nefasta de mano de los chantas de 3DO. Esta vez no controlábamos ningún soldado de juguete, no. Esta vez el turno le





llegó a los helicópteros y demás yerbas. Peor que todo el resto, 3DO ya había hecho las cosas personales. Ahora la bomba iba a ir dirigida hacia su establecimiento. Lo jugué y lo odié. Para esta altura ya ni sabíamos qué demonios íbamos a hacer con tanto Army Men en la revista. Y... ¿Adivinen qué? ¡Nos llegó otro Army Men! Oooohhh, no. Sí, otro Army Men. Este se hacía llamar Lock ´n Load. Lleno de ira, patié cuanta silla encontré y, por fin, tuve el coraje de prender la PSX. Ufff... menos mal. Este juego era la versión europea de Final Front. Los cararrotas, ante las malas críticas de ese juego, decidieron cambiarle el nombre para la exportación. Y lo peor del caso es que estamos esperando -bah, nadie lo espera- la versión de PS2 de Army Men: Sarge´s Heroes 2. Ese terriblemente malo juego que ya salió para PSX, Dreamcast y Nintendo 64. ¿Es que no tienen piedad? ¿Son todas conversiones idénticas y, si uno es malo, todos los demás también! Pero no, 3DO quiere plata y no le importa cómo. Por ejemplo, la versión de PS2 de Warriors of Might and Magic apesta y de lo lindo -por suerte, la versión del Heroes para PS2 zafó-. Y es por eso que, desde este espacio, les decimos que hasta que 3DO no se ponga media pila NO VAMOS a dedicarle mucho espacio a sus bazofias. Y ya nos calentamos. Se terminó. Le Fini. Kaput. Hasta la vista. Y, una vez más... ¡Basta de Army Men!



Por Diego E. Vitorero

Según nuestro experto en las culturas orientales, Fito Laborde, Kaze no Klonoa significa "Klonoa del viento"; igual, como ninguno de nosotros caza ni medio de ponja nos puede estar chamullando que ni cuenta nos vamos a dar. El primer Klonoa no pasó desapercibido por los amantes del género por ser un juego muy entretenido, variado y con escenarios que salían de lo común.
La primera impresión de esta secuela es -como lo fue el primero de la serie- el gran parecido con Pandemonium en cuanto a mecánica de juego. Por el lado de "agarrar bichitos", se parece más al Kirby de Nintendo 64, o bien a Tomba II para PSX. El primer Klonoa -para los que no se acuerden- fue de plataformas pseudo 3D (fondos poligonales pero con desarrollo horizontal en 2D) aparecido en PSX allá por el año 98, en el que manejábamos a un gato con gorra azul y que poseía un aro mágico que contenía una extraña criatura llamada Huepow. Hasta el momento, no hay ninguna versión que asegure que vaya a salir una conversión del juego para PSX, y por lo que se sabe no creo que la haya.



Klonoa se pasa a los 128 bits

El despliegue gráfico de Klonoa 2 es impresionante. Olvídense de enormes modelos en 3D con quichicientos polígonos y ese tipo de cosas.
Este es un juego plagado de mapas con fondos en tres dimensiones con una calidad incomparable. Dependiendo del nivel en el que estemos, parte del escenario que vemos de fondo será hacia donde pasaremos después de subir por alguna corriente de aire o mismo utilizar a los bichitos para impulsarnos hacia las plataformas superiores.
Para tomar a los habitantes de este extraño mundo, Klonoa se vale de un aro mágico. Con este aro, puede atrapar a los enemigos y lanzarlos contra otros o romper alguna clase de objetos. Klonoa 2 está dividido en 24 episodios, en donde al final de cada uno tendremos que vérnosla con el "Boss" del nivel. A medida que vayamos completando las pantallas, en el mapa comenzarán a aparecer los caminos que nos conducirán al final del juego; cuenta además con un sistema parecido al de Rayman 2 que incluso nos permite volver por si nos olvidamos de agarrar algo o por mera curiosidad.





Durante el desarrollo del juego se nos plantearán ciertos puzzles, algunos fáciles, otros más difíciles, pero por lo menos los vistos hasta el momento no presentan un grado de dificultad demasiado complicado como para que nos quedemos trabados en un lugar sin saber qué hacer.
Caminando o valiéndonos de bichitos no es la única manera que tenemos de pasar los niveles. La otra forma es cruzar los intrépidos ríos, subidos a una tabla de surf o tratando de escapar de las garras de un robot que quiere aplastarnos.
La versión japonesa se puede jugar sin dificultad, aunque la historia no se puede seguir muy de cerca dado que está todo en el idioma oriental.
Se estima que Kaze no Klonoa 2 saldrá en los EE.UU. para mitad de año, y estoy más que convencido, a como va la cosa, que será todo un clásico en el género como lo fue el primero de la saga para PlayStation.



Desarrollado / distribuido por: Namco
Género: Plataformas
Fecha de salida en versión americana: Julio de 2001
Información en Internet: www.namco.com





Por Maximiliano Ferzzola

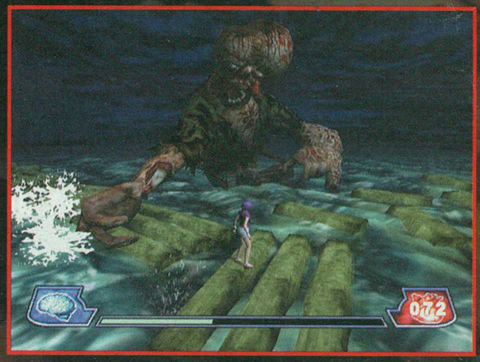
Sangre a borbotones, sustos injustificados, humor negro, películas clase B y mucha más sangre son los mayores atractivos en esta original propuesta de la gente de Climax Graphics. Un Survival de lo más extraño este Illbleed, pero muy divertido. Aunque debo ser sincero con ustedes, en un principio no entendí ni jota de lo que iba el juego. Pasa que nos llegó la versión ponja y Fito Laborde no estaba a mano para que me tradujera el tutorial. Y yo me metía sin más a los horrores de esta aventura -todos ambientados en películas de terror clase B, muy al estilo Troma- tropezando con cuanta trampa hubiese en el lugar. Siempre moría, ya sea de un paro cardíaco, desangrado o por falta de energías. Y aunque alguno (o varios) de los cuatro sentidos -vista, oído, olfato y/o sexto sentido- en todos los casos me avisaba de la proximidad de una trampa, no sabía cómo demonios desarmarla o traspasarla. Porque ése es uno de los mayores atractivos de Illbleed, los lugares están infestados de trampas y, una vez que encontrás el adminículo capaz de detectarlas con más precisión y desarmarlas -cosa nada fácil si no sabés japonés- el asunto se pone más interesante. Pero no sólo de trampas se sustenta este juego. También tiene enemigos de esos bien baratos y que dan más risa que miedo, pero que repugnan por lo cochino.

La cosa se pone buena...

Luego de entender la mecánica y de hacerte con los controles -bastante dinámicos- Illbleed es todo divertimento. Para que entiendan bien de qué la va nada mejor que un ejemplo, así que les cuento el primer nivel, que lleva como título "Homerun of Death": Al parecer, Jimmy prometía ser un capo jugando al Beisball y su padre estaba muy orgulloso de él. Jimmy se reunía siempre con sus amigos en el sótano de su casa, donde tenía una pequeña canchita (¿?) Un día, Jimmy y sus amigos mueren calcinados en un desafortunado accidente... el padre de Jimmy se vuelve loquito loco y, luego de morir incinerado él también, se convierte en un zombie pirómano destartalado que busca a Jimmy por todos lados y mata a quien ose entrar en la casa... Y ¿quién entra en la casa? Nosotros, claro. Y luego de sortear incontables trampas, matar muchos y feúchos enemigos y de solucionar un par de puzzles tontos, me encaminé a acabar con el malo. Las primeras veces solo podía escapar, pero en el encuentro que creía definitivo le llené la cara de manos. Pero la cosa no terminó ahí, después el tipo éste se hizo gigante como un Godzilla muerto y empezó a tirarme manotones a full. Lo eludí el tiempo necesario y llegué hasta una cabina donde un tipo controlaba al gigante vía control remoto... ¡El bicho era un mega Robot! Le partí el cráneo al flaco ése y ahí terminó la misión. Ajá... el gigante era un robot, pasa que...







Un entretenimiento morboso

... este robot formaba parte de un atractivo en el parque de diversiones en el que estamos inmersos. Sí, Illbleed transcurre en un parque de diversiones de lo más tétrico. Pasa que éste es un parque muy especial, sin duda alguna. El mismo fue diseñado por un multimillonario que está dispuesto a pagar un palo verde a cualquier valiente que salga de él con vida. Por eso, en cada sección se nos proponen unas metas: Acabarla antes de una cierta cantidad de minutos, desarmar tantas trampas, etc... Y dependiendo de nuestro éxito, la guita que vamos ganando, la cual nos servirá para comprar provisiones para cada uno de los niveles, o bien para mejorar a nuestro personaje. En el transcurso podremos rescatar a nuestros tres amigos perdidos ahí dentro. Y si llegamos a tiempo para salvarles la vida, en los niveles siguientes podremos usar a los muchachos en cuestión.

No, la verdad que después de romperme el bocho durante horas para ver cómo demonios andaba Illbleed lo disfruté mucho y es por eso que quedo a la espera de la versión yanqui. Les recomiendo que ustedes hagan lo mismo.

Desarrollado / distribuido por: Climax Graphics / Jaleco
Género: Survival original
Fecha de salida en versión americana: Mayo de 2001
Información en Internet: www.jaleco.com




E-MAIL:
CONTACTOS@POWERALL.COM.AR
LOS MEJORES JUEGOS
PARA TU CONSOLA
POW
EL MEJOR PRECIO
LA MEJOR ATENCION
TODAS LAS NOVEDADES
TODOS LOS
ACCESORIOS
PARA TU CONSOLA
AV. RIVADAVI
PLAZA ONCE)
ABIERTO DE
LUNES A SABADOS
DE 9 A 20hs.
COMERCIO ADHER



VISITANOS EN INTERNET
WWW.POWERALL.COM.AR
ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO
VER
A L L
IEMPRE MAS
A 2988 (FRENTE A
CAPITAL FEDERAL
DO A LA C.A.V.I.
TELEFONO
4865-8178

Devil May Cry

Por Maximiliano Ferzzola

Realmente nos está gustando cada vez más esto de las demos que se incluyen con los mejores juegos del momento y que nos muestran lo que se viene. Facilitan mucho, mucho nuestro trabajo. Pero, como en este caso, y en el de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, nos dejan re calientes y con ganas de mucho más. Aumentan la ansiedad, más que calmarla. Y, si el Demonio Puede Llorar, nosotros también, y lloramos ante la larga espera que tenemos por delante. Pasa que Devil May Cry es EL juego. Sorprendentemente jugable e increíblemente atractivo. Y es poco... A ver cómo les sienta este planteo: La ambientación de un Resident Evil con la jugabilidad de un arcade y la acción de, por ejemplo, The Matrix. Sí, todo eso en un solo título.



Un infierno de sensaciones...

Shinji Mikami -Resident Evil y Dino Crisis- hizo un trabajo excelente en todo lo que pudimos ver. Los escenarios son en 3D de alta definición y Picasso un poroto al lado de este monstruo de los video-juegos. La jugabilidad -salvo por un pequeño problema con las cámaras, que a veces nos desorientan- es impresionante, considerando que estamos ante un juego en 3D que se maneja tan fácil como un arcadito 2D. La acción es vertiginosa cuando tiene que serlo, aunque también tendremos momentos de reflexión a la hora de solucionar los puzzles. Y, justamente, el planteo de Devil May Cry está creado para balancear el producto en estos dos aspectos. Me explico: Para abrir algunas puertas necesitaremos una cierta cantidad de items especiales. Estos items los dejan cuando mueren los bichos que nos atacan. Así que se hace extremadamente necesario matar enemigos a diestra y siniestra si queremos pasar por esas puertas. Esto evita que pasemos corriendo entre los enemigos, esquivando sus ataques como podíamos hacer en Resident Evil, por ejemplo. Los puzzles no lucen muy complicados, pero están presentes y, gracias a ellos, el juego se desprende del género de acción para convertirse en uno de aventuras. Eso sí, una aventura muy frenética.







El Dante, un demonio con corazón.

El personaje de esta aventura es Dante, nada que ver con aquel que bajó a los infiernos, sino todo lo contrario... este Dante ascendió del mismo. Porque Dante, a pesar de ser el héroe, es un demonio. Un demonio bueno, con ganas de exterminar a los malos. Pero demonio al fin, por lo que no se anda con sutilezas. El muchacho tiene dos poderosos revólveres con munición ilimitada. El auto target de los mismos, ante nuestro esceptisismo, funciona a las mil maravillas y es tan rápido como nuestros reflejos. Pero Dante también tiene una espada, mucho más poderosa que los revólveres, y la sabe usar como un verdadero maestro. Entre ambas armas, podemos hacer combitos muy interesantes. Por ejemplo, empezamos disparando al malo de turno una ráfaga de metal con nuestras poderosas escupe fuego, luego con un espadazo elevamos al enemigo por los aires y, antes de que caiga, le empezamos a disparar obligándolo a no tocar el suelo. El bicho cae muerto y nosotros disfrutamos de toda una delicia de violencia gratuita. Pero ahí no se terminan las opciones de Dante a la hora de patear traseros. También podemos transformar al muchacho en un poderoso demonio alado que dispara rayos de impensable poder contra todo lo que se mueve.

La verdad que le tenemos una fé bárbara a este título. La demo nos dejó muy enganchados. ¡Al fin la PS2 está, poco a poco, viendo juegos de gran calibre!

Desarrollado / distribuido por: Capcom
Género: Acción / Aventura
Fecha de salida en versión americana: No se sabe
Información en Internet: www.capcom.co.jp

PS2 PlayStation.2



エクスターミネーション

EXTERMINATION

Por Martín Varsano

Extermination es el primer intento de Sony por introducirse en el género de "Survival Horror", que tan bien maneja Capcom. Obviamente, qué mejor que la PlayStation 2 para un comienzo prometedor. Y después de ver la versión japonesa del título desarrollado por la gente de Deep Space para Sony, les puedo decir que la empresa se encuentra en buen camino, aunque debe aprender de ciertos errores que con suerte se verán solucionados en su par americano, y sino en "Extermination: El Regreso" (siempre hay uno...)

Si no contestan es porque son mutantes

La trama no es demasiado creativa, como tampoco la mecánica del juego. Pero todos estos factores no van a importar demasiado si son fanáticos de los survival como Resident Evil o Dino Crisis. Veamos: El año es 2005. Una fuerza especial de los Estados Unidos conocida como "Red Light" es asignada para la investigación de los sucesos acontecidos en una base militar localizada en el Polo Sur. En la intro del juego -bastante bien lograda, por cierto- se explica que la alarma del complejo fue activada hace tres días, y ahora no hay noticias de sus habitantes. Lamentablemente (¿no sería mejor ir a pie?) el transporte de los Red Light se arruina cerca de su objetivo (¿alguien dijo Winback?), por lo que Dennis Riley, o sea el protagonista (nosotros, ¡doh!), deberá ingeniárselas para ingresar al complejo y ver qué ocurrió con el fin de la transmisión de emergencia...

Le saco la mira láser, pongo una telescópica

Gráficamente el juego cumple con las expectativas y tiene otras características que lo hacen muy interesante. Ese es el caso de nuestra ametralladora SPR4, que tiene cuatro partes modificables, que cambian completamente la funcionalidad de la misma. Por ejemplo, con tres simples acciones podemos cambiar la mira láser -colocada por defecto- por una muy interesante mira telescópica. También podemos modificar el tipo de disparo y cantidad de proyectiles, adicionar granadas o convertirlo en un lanzallamas. Y si todo esto no nos alcanza, nuestro amigo Dennis cuenta con un hermoso cuchillo de combate, que por ser pequeño no es menos poderoso.



Cuidado que te contagio

Para culminar, cabe destacar que en la base encontraremos una fuerte resistencia mutante, a la cual deberemos "exterminar" sin importar que en un primer momento hayan sido nuestros compañeritos de colegio. Y es importante que los liquidemos antes de que seamos atacados, ya que si no, corremos el riesgo de ser contagiados por estas alimañas. Como dije en un principio, no todo son rosas en Extermination, y uno de sus puntos flojos se puede centrar en el manejo de las cámaras, que es bastante incómodo, y es una verdadera lástima, ya que los escenarios son completamente en 3D. Así y todo, Extermination es una interesante variante a los títulos de Capcom, y sin duda la versión americana va a tener bastante éxito entre los poseedores de la PS2.





Desarrollado / distribuido por: Deep Space / Sony
Género: Survival Horror
Fecha de salida en versión americana: No se sabe
Información en Internet: No hay información disponible



FINAL TEST

REVIEWS INDISPENSABLES

INDICE DE REVIEWS

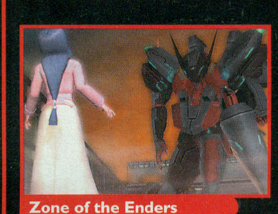




LO MEJOR DEL MES



Winning Eleven 5



Zone of the Enders

Recycle Bin

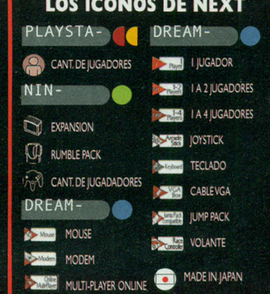


Space Shoot



Butsubushi

LOS ÍCONOS DE NEXT



ALGUNAS BREVES REFERENCIAS PARA QUE COMPRENDAN MEJOR NUESTRO SISTEMA DE PUN-

100-90 CLASICO

Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

89-80 EXCELENTE

Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

79-70 MUY BUENO

Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos. Siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

69-60 BUENO

Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos un tanto desprolijos.
Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

59-50 ¡HMMM!

Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

49-40 ¡CUIDADO!

Los juegos que tengan estos puntajes se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

39-30 ¡CORRAN!

Si a pesar de nuestras advertencias deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.



European Super



Por Diego E. Vitorero

Cuando uno piensa en juegos de fútbol, lo primero que se le viene a la mente es FIFA y Winning Eleven, principalmente. Después vienen todos los demás juegos de fútbol, entre los cuales hay cientos de arcades que no pasan a mayores, dado que ya hay otros que fueron adoptados por los usuarios para jugar en sus cajas grises. European Super League sería uno de los juegos que sufren el tema de "pasar al olvido", ya que tiene pocas cosas positivas que lo puedan hacer formar parte de nuestra colección. Una de las cosas que más puedo criticarle es que el juego mantiene una cantidad de cuadros por segundo que debe estar por debajo de los 30 fps, lo cual hace que inevitablemente se arrastre un poco; a veces más, a veces menos. Como arcade, tampoco es la gran cosa y creo que inclusive FIFA es mucho mejor por su calidad; si bien FIFA también es un arcade, es uno muy bueno, excelente, diría yo, a diferencia de European Super League. Como su nombre lo indica, es un juego que incorpora ligas y equipos europeos de fútbol, algunos de ellos son AC Milan, Bayern Munich, Marseille o Liverpool. También tiene algunas fallas importantes en la inteligencia artificial de los jugadores y sus movimientos son algo toscos. Así que la experiencia me demostró que la mejor forma de jugarlo es con otro amigo; así por lo menos podemos gastar al que tenemos al lado para no aburrirnos. Poco queda por decir de este juego de Virgin que en poco tiempo más pasará al olvido para quienes sabemos qué títulos son los que reinan en este mundo.



Compañía / Distribución: Virgin Interactive
Dirección de Internet: www.vie.co.uk
Género: Arcade de fútbol

1 a 4

60%

Lo Mejor: Entretenido para jugarlo de a dos

Lo Peor: Por momentos se arrastra bastante

Similar a: Striker Pro

LMA Manager 2001



Por Diego E. Vitorero

Chicos y chicas de mi país, nuevamente el deporte más popular está en nuestros tubos catódicos, nuevamente de la mano de Codemasters, haciendo lo mejor con este manager de fútbol. La empresa que tanto éxito tuviese con sus conocidísimos juegos de Rally, es ahora la encargada de ponernos nuevamente al frente de cualquiera de los 302 equipos y sus más de 8000 jugadores, los conté uno por uno, posta. Nuestra principal misión será alcanzar objetivos como: anotar la mayor cantidad de goles que cualquier otro equipo en una temporada, no perder ningún partido como locales o ganar la Premier League son alguno de los que hay, para los cuales tendremos un tiempo determinado, dependiendo del tipo de meta a superar. Después de cada partido, el cual podemos ver en vivo y en directo, tenemos algo así como un Prime Time, donde el par de comentaristas deportivos más populares de la BBC, Alan Hansen y Ray Stubbs, nos contarán brevemente todo lo acontecido durante el encuentro, mostrando los goles si es que los hubo, pasando las mejores jugadas -highlights- y narrando lo más importante del match. ¡La gente de Codemasters se pasó con la idea! Como si lo antedicho fuera poco, una cómoda e intuitiva interfase nos permite hacer todos los tipos de operaciones que se les puedan ocurrir. ¡Hasta podemos mandar y recibir correo electrónico! ¿Qué más se puede decir de un manager como pocos cuando sí puedo afirmar que es el mejor en su categoría para la PlayStation?



Compañía / Distribución: Codemasters
Dirección de Internet: www.codemasters.com
Género: Manager de Fútbol

1

88%

Lo Mejor: Opciones. El Prime Time

Lo Peor: Nada significativo

Similar a: LMA Manager 2000, por lo bueno

ISS Pro Evolution 2



Por Diego E. Vitorero

¡Alcoyana, Alcoyana! Se dio la feliz coincidencia de que llegaran casi al mismo tiempo la versión americana de Winning Eleven y Winning Eleven 5 para PS2. Por tal motivo, si quieren saber todo lo referente a por qué estos juegos de la prestigiosa Konami son los mejores simuladores de fútbol en la historia de las consolas, pueden ver la nota de WE5 para PS2; tengan en cuenta que lo que digo en esa nota es válido para el tema de la jugabilidad. Pasando a lo que nos incumbe, después de hablar del tema con varios amigos, llegamos a la conclusión de que en ISSPE2 con respecto a WE5, ambos para PSX, no pasa lo que sucedía en ISS Pro Evolution con respecto a WE4. A lo que me refiero es a que antes la versión americana sufría como una leve pérdida de velocidad en comparación con la japonesa por más que pusiéramos la velocidad de juego al taco. Obviamente, tooodos los menús están en inglés, lo que quizá sea algo propicio para comprar este juego y no los Winning Eleven, que tienen todas sus opciones en ponja. En cuanto a las ligas y equipos, trae los de siempre, con las ligas propias de cada país, como así también las internacionales y decenas de equipos para elegir. Sólo puedo reprochar una cosa: que no se por qué $#&% no trae los nombres verdaderos de los jugadores. ¿Alguien conoce a "Batustita"? Fuera de eso, ta´ todo bien. Hagamos una cosa, terminemos la nota acá, y mejor váyanse al Final Test de Winning Eleven 5 para PS2, que está mucho mejor.



Compañía / Distribución: Konami / KCET
Dirección de Internet: www.konami.com
Género: Winning Eleven 5 en inglés

1 a 4

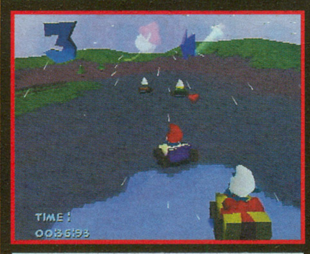
92%

Lo Mejor: Jugabilidad, entre otras

Lo Peor: Nombres de fantasía en los jugadores

Similar a: Winning Eleven o al anterior ISS

Smurf Racer

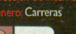


Por Rodolfo "Pitufina" Laborde

¡Odio los juegos de carreras! Bueno, casi. Smurf Racer no es lo que se dice un título innovador, no. Es muy corto, los modelos de los pitufos pecan de simplones y las pistas (hasta que les agarramos la mano) son algo confusas. Sin embargo -y a pesar de todo lo que acabo de decir-, pitufar en las carreras pitufas resulta re entretenido. Smurf Racer está pitufado para los más chiquitos y por eso es simple por naturaleza: pitufen uno de los ocho personajes de la aldea pitufa (hay cuatro más ocultos), seleccionen una de las pistas, que son tres en cada uno de los sectores y dénle para adelante lo más rápido que puedan. A la hora de pitufar como corresponde, contaremos con un vehículo que puede saltar, tocar la bocina, frenar, mandarse marcha atrás, dejar "regalitos" para los pitufos que vienen pisándonos los talones, pitufar power-ups e incluso aprovisionarnos con misiles-hongo para hacerle las cosas más pitufas a los que nos lleven la delantera. Ya en el modo "expert" los pitufos se hacen un poquito más difíciles y se agrega un ítem que le da algo más de sabor al caldo pitufo de Gargamel: aparecen desperdigadas por el circuito un par de cuerdas que, al pasar entre ellas, nos darán mayor velocidad (no tanta como la que nos dan los cohetes, pero...). Entonces, para ir pitufando, Smurf Racer no es ni por casualidad lo mejor que se ha visto en juegos de carreras para la PSX. Así y todo, es pitufante, adictivo, la sensación de velocidad está bien, no ralentiza jamás, cuenta con controles más que dignos y hasta tiene presentación y cierre de dibujitos animados.



Compañía / Distribución: Artificial Mind / Infogrames
Dirección de Internet: www.infogrames.com
Género: Carreras





Lo Mejor: Es adictivo, la sensación de velocidad

Lo Peor: Poco original. Muy corto

Similar a: Looney Tunes Space Race

Time Crisis: Project Titan



Por MaX FerZZoLa

¡Otro Time Crisis para la PlayStation! Nuevamente nos estaremos poniendo nerviosos por el tiempo que se acaba y los tiros que pasan rozando por nuestra cabeza mientras apuntamos a los malditos terroristas con nuestra todopoderosa pistola de plástico. Richard Miller vuelve para vengar la muerte del presidente de USA y limpiar su buen nombre. Porque le hicieron una cama al muchacho y todos creen que él lo mató. Tenés 48 horas para encontrar a los malos y llevarlos a la justicia. Project Titan tiene, con respecto al título anterior, algunas novedades. La más interesante de todas es la posibilidad de elegir diferentes lugares donde escondernos. Pero otra significativa es el hecho de que ahora tendremos más tiempo para despachar a los malos y se ha hecho incapié en los tiritos más que en lo rápido que disparemos. Aunque, en esencia, el juego es muy similar al primer Time Crisis. Pero no se confundan, ¿eh? Este no es un port del juego de los fichines -aunque Wild Dog está presente otra vez-. Es otro juego completamente distinto. Seguro, tiene sus contras... A veces en los costados la Guncom no dispara, jugarlo con el Pad es horrible y, si la tenés clara, tenés juego para poco porque este Time Crisis: Project Titan es algo corto. Pero si tenés la Guncom, esta nueva versión de Time Crisis es diversión desquiciante y acelerada. ¡No te lo podés perder! Además... ¿cuántos juegos han salido para ser usados con la pistolita? Tampoco es para ponernos en exquisitos...



Compañía / Distribución: Namco / Namco
Dirección de Internet: www.namco.com
Género: Acción





Lo Mejor: ¡Es un Time Crisis! Lo de poder elegir dónde esconderse

Lo Peor: Corto. Necesitás la Guncom para disfrutarlo

Similar a: Time Crisis

Ver más abajo



Por Diego E. Vitorero

MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX es el título del juego, pero dado que tiene un nombre demasiado largo opté por ponerlo acá abajo. La vida de los que trabajamos en Next Level es dura, muy dura. Tenemos nuestros momentos de satisfacción, claro, pero no todo es alegría en el mundo del entretenimiento. Queriendo ganar lugar entre los fanáticos antes de que salga a la venta Mat Hoffman's Pro BMX, MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX hace su desastrosa aparición en la PSX. Recordemos que THQ ya publicó un par de títulos bajo la licencia de la MTV, como fue MTV Sports: Skateboarding. En THPS2 vino una demo del juego de Mat Hoffman, y creo que esa demo de pocos minutos es mucho más adictiva y de mejor calidad que este juego completo. Y como me veo en la obligación de explicar el por qué del puntaje que otorgué a esta #$%#&, voy a describirles brevemente los motivos. Para empezar, y lo más imperdonable de todo, es que tiene cero de vértigo. Además, la cámara de seguimiento del personaje que manejamos es bastante mala y puede llegar a marear a más de uno. Otra de las cosas que por poco me hacen vomitar, es que carece de toda originalidad en cuanto a mecánica de juego, ya que los objetivos son tan básicos como fáciles. Hay más de lo que ustedes se imaginan que puede condenar a esta $&%& al infierno, pero no vale la pena decirlas. Lo único más o menos pasable que rescaté, fue que tiene algo más de cincuenta pruebas diferentes para realizar. Fuera de eso, todo lo demás es vomitivo. ¡Puaj!



Compañía / Distribución: THQ
Dirección de Internet: www.thq.com
Género: Bicicletas Free Style



35%

Lo Mejor: Las pruebas, por decir algo

Lo Peor: Los caraduras que lo programaron

Similar a: MTV Sports: Skateboarding, por lo malo

Strikers 1945



Por MaX FerZZoLa

Un shooter de aviones para la PlayStation. Eso ya de por sí es una buena noticia dada la escasez de títulos de este género para la máquina de Sony. La mala es que este Strikers 1945 no es todo lo que podría haber sido. Si bien el juego es rápido y jugable, realmente parece un simple port de la versión de Saturn de hace TRES años atrás. Igualita, bah. Los gráficos lucen añejísimos y los sonidos igual. Las pérdidas de velocidad del frame rate por momentos son desquiciantes y, a un jugador experimentado, el juego le dura apenas una hora y algo. Ni siquiera los seis aviones -con diferentes características- le agregan un valor de rejugabilidad. Los "efectos especiales" parecen hechos de mentiritas y causan risa. Eso sí, siguiendo la onda de juegos imposibles, los enemigos finales de Strikers 1945 son semidioses que llenan la pantalla de tiros y no dejan ningún lugar por donde huir.
Pero el género es carismático, engancha sin querer y no es difícil tildarse con una partidita de a dos con algún amigo para librar una guerra contra el mundo. Lo peor, cuando ya estamos obviando todos los errores del juego porque a pesar de todo lo encontramos divertido, Strikers 1945 se acaba. Una verdadera lástima. Pero bueno... si ya te cansaste de jugar en los fichines al 1942 y sos fana del género, arriesgate a ver si este título te copa. Pero no esperes ninguna maravilla.



Compañía / Distribución: Psikyo / Agetec Inc.
Dirección de Internet: www.agetec.com
Género: Shooter de aviones



1 a 2

50%

Lo Mejor: Un shooter como cualquier otro

Lo Peor: Es corto y los gráficos están todo pixelados

Similar a: Ray Crisis

Rainbow Six: Rogue Spear

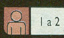


Por Martin Varsano

Cosa difícil encarar la revisión de un juego que se ha visto anteriormente en una consola tecnológicamente superior: Este es el caso de Rogue Spear para PlayStation, cuando hace escasos dos meses me tocó revisar su hermano de Dreamcast. Como era lógico, las diferencias gráficas son notables, pero así y todo este producto técnicamente menor tiene sus puntos positivos, que lo hacen una opción válida para los usuarios de la vieja consola de Sony.
No voy a ahondar demasiado en los detalles de la mecánica del juego; preferiría que revisen el Final Test del número 26, en donde pueden encontrar información detallada. En lo que sí vamos a hacer hincapié es que en este caso se ha perdido toda la etapa de entrenamiento, aunque se mantiene (esto es importante) el planeamiento de las misiones y el modo multiplayer, que puede significar para muchos un adicional más que interesante. Lamentablemente, no existe un modo cooperativo para los jugadores, pero de todas formas pasarán un buen rato cazando al rehén del enemigo, o el modo clásico de todos contra todos, con pantalla dividida.
En fin, el título es una decente conversión de sus hermanos mayores de DC y PC, y si están dispuestos a tener paciencia y aprender el control con el gamepad, y hacen la vista gorda a las caídas de velocidad, Rogue Spear puede ser un arcade para pasar un buen rato en la Play.



Compañía / Distribución: Saffire / Red Storm
Dirección de Internet: www.redstorm.com
Género: Acción en primera persona



1 a 2



63%

Lo Mejor: La música y los modos multiplayer

Lo Peor: Dificultades con el manejo del gamepad

Similar a: Cualquiera de la serie

Pokémon Stadium 2



Por Maximiliano Peñalver

La manía continúa y aunque ya no sea el furor de hace un par de años atrás, Pikachu y CIA siguen haciendo de las suyas... vendiendo cartuchos a morir.
En esta nueva edición de Stadium encontramos varias sorpresas, una es que el cartucho viene mitad plateado y mitad oro (como para que el de Zelda se muera de la envidia) y otra es que NO VIENE INCLUIDO el Transfer Pak. O sea que si no lo tienen, primero fíjense si es posible conseguirlo por separado en el país porque sinceramente sin este aparato que venía incluido en la primera parte es imposible ingresar al Pokémon Stadium 2 (PS2), todos los Pokémon que tengamos en nuestros cartuchos de Game Boy, además de perder alrededor del 50% de las opciones de juego. Pasado este inconveniente, PS2 no decepciona ya que está repleto de mejoras que hará muy felices a los fanáticos de la serie, del juego de cartas y por sobre todo de los juegos de GameBoy Color. Tenemos decenas de lugares donde jugar contra amigos o la consola, 12 nuevos mini-games, Battle Now!, un nuevo modo en el que se nos asigna un grupo de Pokémon en forma aleatoria, y el regreso del modo Gym Leader (en el que nos enfrentaremos a 21 nuevos entrenadores, todos ellos con Pokémon de nivel 50 o mayor). El sonido sigue siendo uno de los puntos flojos, aunque ahora por suerte podemos jugar a Pokémon Gold y Silver en la pantalla de nuestra TV.



Compañía / Distribución: Nintendo
Dirección de Internet: www.nintendo.com
Género: Pelea de Pokémon



69%

Lo Mejor: Más de lo mismo, pero mejor.

Lo Peor: Solo para Pokefanáticos.

Similar a: Pokémon Stadium.

Xtreme Tokyo Racer 2



Por Diego E. Vitorero

Después de hacer su paso en su versión japonesa para DC, Tokyo Xtreme Racer 2 aparece para el mercado americano con prácticamente ningún cambio en sus filas; esto no quiere decir que sea malo, ya que es un juego excelente en casi todos sus aspectos. La mecánica de juego difiere de otros títulos como Metropolis Street Racing o Vanishing Point. Es diferente ya que en TXR2 tenemos como base surcar el asfalto con nuestro vehículo de clase C -cuando junten dinero suficiente podrán comprar autos clase B o A- por la autopista, sin rumbo preciso y al mismo tiempo retar a otros coches en una picada hasta que alguno de los dos saque una ventaja considerable sobre el otro. También podemos aceptar desafíos de los demás, o simplemente dejarlos pasar. Modo de juego más, modo de juego menos, es básicamente eso. Igual, quédense tranquilos, que a medida que ganemos picadas el vil metal entrará a paladas por nuestros bolsillos. Y aquí viene una de las mejores opciones que tiene TXR2. Esta es que, con el dinero ganado, podemos comprar nuevos componentes para el auto, como son motor, spoilers, llantas, cubiertas, alerones y una infinidad más que ni se imaginan. Lo más copado es que, dependiendo de lo que estamos cambiando, podemos ver en tiempo real cómo queda el accesorio que elegimos para nuestro auto. Quizás el punto más flojo de Tokyo Xtreme Racer 2 sea que las opciones de juego escasean un poco -en realidad todo el juego se centra en lo que describí hasta ahora- y eso puede que sea una excusa para que no tenga la rejugabilidad que tienen otros títulos de coches para la Dreamcast.



Compañía / Distribución: Crave / Genki
Dirección de Internet: www.genki.co.jp
Género: Picadas de autos

1-2 Players

82%

Lo Mejor: Ajuste del auto

Lo Peor: Un solo modo importante

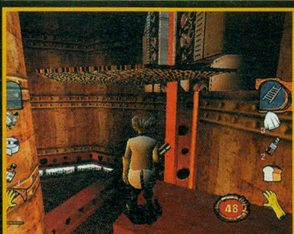
Similar a: Vanishing Point

MDK2: Armaggedon

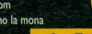


Por Santiago Videla

A casi un año de la aparición de este espectacular juego de acción en PC, que poco después se superó a sí mismo en una versión para Dreamcast que resultó todavía mejor, MDK 2 en su supuestamente nueva versión "Armaggedon" acaba de debutar en PS2 y luego de haberlo visto largo y tendido todos aquí hemos llegado a la unánime conclusión de que estamos ante uno de los candidatos más firmes para la mención de fraude del año. Sinceramente, la única explicación que se me ocurre aquí es que la única intención de Interplay fue la de currarle unos pesos a los usuarios de la nueva consola de Sony, que todavía están esperando que salga algo grosso de verdad. Básicamente, MDK 2 Armaggedon es una conversión de medio pelo de la versión de PC sin ninguna de las mejoras que prometía y lo que es peor... sin ninguna de las mejoras que tenía el de Dreamcast, lo que me dice que lo hicieron a las apuradas y sin demasiado interés por brindarnos algo verdaderamente copado. Los gráficos son lo que más zafa de todo esto, aunque igualmente no son mejores que los de Dreamcast, pero como sucede con todos los juegos de PS2 que están hechos a los golpes, una de las características más vergonzosas de este MDK 2 son sus constantes y molestas pérdidas de velocidad. A esto se le suma la pésima y súper incómoda configuración de sus controles, que hacen que jugarlo sea una pesadilla. Lo más gracioso es que estos controles ni siquiera nos permiten usar los dos comandos análogos del pad y para colmo no se pueden redefinir, dando como resultado una experiencia que, lejos de ser divertida, es un cáncer, así que mejor mírenlo con cuidado.



Compañía / Distribución: Black Isle / Interplay
Dirección de Internet: www.interplay.com
Género: Arcade grosso convertido como la mona



1 Jugador

64%

Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: Los controles son para marcianos

Similar a: MDK

Air Ranger



Por Santigo Videla

Este es uno de esos famosos juegos ponjas que no lo juna ni el que lo hizo, pero al fin y al cabo termina convirtiéndose en algo que vale la pena aunque sea para pasar el rato.

Básicamente, aquí somos pilotos de diferentes helicópteros de rescate y como no podía ser de otra manera, estaremos a cargo de la noble tarea de jugarnos la vida intentando los más arriesgados salvatajes en todo tipo de situaciones.

A pesar de parecer bastante arcade, Air Ranger está más orientado a ser una simulación, ya que además de poder ver la acción desde el interior de la cabina (espectacularmente modelada en 3D), los controles de los helicópteros son bastante complejos y la física es muy real.

Tanto el peso de las personas o cosas que llevemos colgando, como el clima e incluso el viento afectan notablemente las condiciones de vuelo, haciendo que un rescate que en un principio se ve sencillo, al final termine siendo todo un parto.

Levantar vehículos que se han salido del camino, rescatar gente de un transatlántico que se está hundiendo, apagar incendios o evacuar a los conductores de un tren en movimiento, son algunas de las cosas que vamos a tener que hacer en este juego, que además de inesperado resultó muy interesante. Lo único que lamenté es que sea algo corto y que por ahora sólo esté en japonés.



Compañía / Distribución: Asc
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Acción

1 Jugador

73%

Lo Mejor: Los gráficos, es atrapante

Lo Peor: Es muy corto

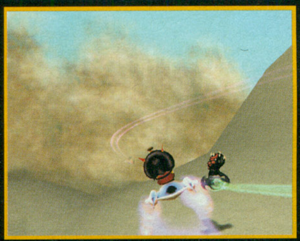
Similar a: Air Rescue de los arcades

Super Bombad Racing



Por Santiago Videla

Así es, amigos de la galaxia lejana, más basura con el infalible sello del Episodio I acaba de salir, para seguir demoliendo lo que todavía queda en pie de la reputación que LucasArts supo tener tiempo atrás. Esta vez tengo que reconocer que al menos los muchachos de Lucas estuvieron astutos al encajarle el muerto a su división destinada a los más chicos, llamada Lucas Learning, para no cargar toda la culpa por esta momia, pero por lo menos en mi opinión, lo único que se puede aprender jugando a esto es a mirar dos veces las cosas antes de comprarlas. Super Bombad Racing no es otra cosa más que un clon venido a menos de juegos como Super Mario Kart, en el que los personajes están hechos con el clásico estilo conocido como "súper deforme", para darles un aire algo más gracioso. Al igual que todos esos millones de arcades de carreras que andan dando vueltas por ahí, durante las competencias podemos ir agarrando algunos "power-ups", como ser turbos o armas para complicarle la vida al contrario. Al margen de que lo único que por momentos zafa en Bombad Racing son obviamente algunos escenarios, el resto del juego es de cuarta y encima de todo, por momentos se pega unas tironeadas que ni el Emperador es capaz de ocultar, lo cual molesta y mucho. Después de haber visto esto, me parece totalmente lógico que la versión para PC haya sido cancelada, ya que al menos parece que a Lucas todavía le queda algo de autoestima y además supongo que ni los Beta Testers deben haber querido jugarlo, por lo que les recomiendo que usen la Fuerza para evitar acercarse a él.



Compañía / Distribución: LucasLearning
Dirección de Internet: www.lucasarts.com
Género: Arcade de carreras momiferas

1 Jugador — **41%**

Lo Mejor: Algunos escenarios, un par de efectos

Lo Peor: Tironea y es un bodrio

Similar a: Super Mario Kart y sus millones de clones

ATV Offroad Fury



Por Diego E. Vitorero

Ni bien tuve en mis manos este nuevo juego de cuadriciclos, el parecido con Motocross Madness 2 de PC fue lo primero que me vino a la mente por varios motivos. Primero por su adicción y diversión, luego por su parecido gráfico y en los efectos del ambiente, y por último por la fisica de estos aparatos de cuatro ruedas. Y otra cosa que me llevó a pensar esto fue que cuando nos dedicamos a circular por los vastos terrenos, llega un momento en que se termina la pista y el cuadriciclo vuela por los aires con nosotros arriba, para de esa forma devolvernos casi donde empezamos; lo mismo que hacía Motocross Madness 2. En ATVOF, tenemos varios modos de juego. Desde una simple carrera con check points, pasando por un modo en que competimos en pistas cerradas con saltos y todas esas cosas típicas de motocross, hasta un modo en que tendremos que ganar o salir en los primeros puestos en cada una de las competencias para pasar a la siguiente. Quizás a muchos les pueda parecer algo aburrido andar sobre estos aparatejos, pero les puedo asegurar que el juego está tan bien hecho que nada quedó librado al azar. Por suerte, lo poco que puedo criticar son los tiempos de carga. También se incluyeron algunas combinaciones de botones para que podamos hacer pruebas mientras saltamos decenas de metros por el aire; estas pruebas aumentan nuestro puntaje además de que agregan jugabilidad. Estoy más que convencido de que no hay que ser fanático del género para jugar a ATV Offroad Fury, y esto se debe a las horas y horas de divertimento que brinda, tanto para jugarlo solos como con un amigo.



Compañía / Distribución: Rainbow Studios / Sony
Dirección de Internet: www.rainbowstudios.com
Género: Arcade de cuadriciclos

1 a 2 Jugadores — **82%**

Lo Mejor: Mucha diversión

Lo Peor: Tiempos de carga algo elevados

Similar a: Nada parecido dentro de la consola

Quake III Revolution



Por Diego "Sarge" Vitorero

Si quieren saber todo acerca de lo que implica Quake 3 en el mundo de los Arcades 3D, remítanse a la nota de tres páginas que hice en el # 23 de Next Level de diciembre pasado. En estas breves líneas voy a explicar las diferencias más notorias con respecto a su par de DC. Para comenzar, y lo más imperdonable de todo, es que Q3R no soporta mouse y teclado. Esto quiere decir que no podemos utilizar estos periféricos para jugarlo como se debe jugar a un FPS. La otra diferencia es que, ya que la PS2 no tiene modem para jugarlo por Internet, no podremos hacer alardes de nuestros poderes fragueadores; ni siquiera trajo una opción para cuando se venda un modem para la consola. Igualmente, con el pad analógico se puede jugar decentemente, pero no esperen tener el espectro de movimientos y la rapidez que tiene la combinación mouse-teclado. Con respecto a sus versiones de DC y PC, la ventaja también radica en que tenemos menos personajes para elegir, pero cada uno tiene sus propios atributos, como velocidad o resistencia. Lo bueno es que los atributos del personaje que comandamos suben gracias a que vamos ganando en experiencia y por ende somos más rápidos y tenemos más polenta. Además, ya no se trata sólo de matar cuanto podamos, sino que además la modalidad de juego varía con respecto a las otras plataformas. Quake 3 Revolution me defraudó en algunos aspectos y me sorprendió en otros. Si fuese porque no soporta mouse y teclado, fácilmente se hubiera convertido en una compra segura para los amantes del género.



Compañía / Distribución: Bullfrog / Electronic Arts
Dirección de Internet: playstation2.ea.com
Género: Arcade 3D

1 a 4 Jugadores — **74%**

Lo Mejor: Nuevos modos de juego

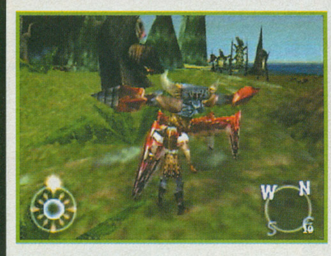
Lo Peor: ¿Tengo que repetirlo?

Similar a: Unreal Tournament

Aidyn Chronicles -The First Mage-

Por Rodolfo A. Laborde

¡Por fin un RPG para la 64 de Nintendo! Sí, ya sé... Están los dos de Zelda, que además son un caño, pero de todas maneras hay que reconocer que en la N64 no abundan los juegos de este tipo. El tema es: ¿valió la pena semejante espera? Después de jugar incontables horas, tengo formada mi opinión y una respuesta a dicha pregunta.



Pero quiero evitar decirles "¡No esperen más, vayan ya a comprarlo!" o "¡Es una porquería!". Prefiero poner sobre la mesa todos los pros y los contras, cosa de que ustedes mismos, queridos lectores, saquen sus propias conclusiones.
Primero que nada un poco de historia que, dicho sea de paso, promete mucho desde el principio. Nosotros somos Alaron, un escudero con algo de maña en las artes arcanas que espera llegar a caballero algún día y que fue adoptado por el mismísimo rey de Gwernia. En una de sus andanzas por el bosque, Alaron es herido por una flecha envenenada. Los hechiceros del reino



resultan ser unos nabos totales, por lo que nuestro muchacho debe mandarse flor de viajecito a los países vecinos en busca de una cura a su enfermedad. Pero eso no es todo. Alaron tiene un oscuro pasado que no será develado hasta muy avanzada la historia, un pasado que el propio rey de Gwernia prefiere mantener en secreto. Y el verdadero hijo del rey, o sea el príncipe, no va a hacernos la vida más fácil.
Aidyn Chronicles -The First Mage- hará posiblemente las delicias de los seguidores de todo aquello relacionado al AD&D, aunque las reglas de Aidyn no están del todo basadas en la popular licencia sino que siguen sus propios parámetros en algunas ocasiones (ése es el caso de los hechiceros, que aquí sí pueden llevar armadura y a la vez castear hechizos). El juego presenta un extensísimo mundo en 3D que puede ser recorrido de arriba a abajo y de izquierda a derecha, con un diario donde nuestro personaje, Alaron, va anotando los sucesos más importantes de la historia. Y no podría ser un RPG si no tuviéramos cientos de ítems a encontrar, muchos más personajes para formar nuestra party -caballeros, alquimistas, hechiceros, poetas, bardos, duelistas, bárbaros, exploradores (rangers) y ladrones-, todos ellos con la posibilidad de ir subiendo de nivel a medida que progresamos en la aventura y de ir mejorando sus habilidades, claro.

A los palos por el mundo de Aidyn

Hay que hacer mención también al original sistema de lucha que presenta el juego, algo que, personalmente, nunca antes había visto en un juego de rol en ninguna de las plataformas conocidas. Imagínense la siguiente escena: nuestro grupo de cuatro aventureros va por el bosque y decide acampar, momento en que es atacado por sorpresa por un puñado de goblins sedientos de sangre. A diferencia de juegos como Final Fantasy, en Aidyn no tendremos a todos los nuestros ordenaditos en un costado y a los enemigos por el otro lado. Acá, el combate (parte por turnos, parte en tiempo real) es como sería en la vida real, es decir, todos mezclados. Al llegar el turno de alguno de los nuestros veremos que a su alrededor hay un círculo formado por algo que parecen ser diamantes. Esto es, ni más ni menos, el área de acción, que cambiará dependiendo del arma que utilicemos y de si el personaje en cuestión es, por ponerles un ejemplo, un escurridizo ladrón o un pesado guerrero cubierto de pies a cabeza de pesada armadura. Otro detalle por el que di gracias a la gente de H2O fue por el hecho de no incluir los tan molestos "random battles". Esto solo sucede si (de vuelta) decidimos echarnos a torrar en medio de un bosque y nos atacan por sorpresa. Caso contrario, siempre ve-remos a los bichos que van de aquí para allá, pu-diendo esquivarlos de varias maneras, ya sea rodeándolos o haciendo uso de nuestras habilidades stealth. Se agradece también el no necesitar imperiosamente del cartucho de expansión para poder sentarse a jugarlo. De todas maneras, con cartucho o sin él, los gráficos dan lástima.

Los gráficos... ¡qué horror!





Y acá es donde empieza el listado de lo no tan bueno. Los personajes están hechos con tres polígonos y medio cada uno, los fondos son borrosos y el sonido, un verdadero asco... ¡Y no me digan que por ser un cartucho no se puede poner buen sonido! Miren sino el genial Conker's Bad Fur Day y después me cuentan). El tutorial y los manuales son bastante flojos, al punto que casi es mejor ponerse a probar y ver qué pasa antes de



recurrir a ellos. Los mapas son casi inutilizables y la brújula que tenemos en el costado inferior derecho de la pantalla sirve de poco y nada, así que vayan acostumbrándose a perderse cada dos por tres. Ah, y no se puede grabar la partida si no contamos con un Controller Pack Memory... ¡Ahí sí que estuvieron flojos, chicos!
Aidyn es un juego tirando a lento, que quizás guste a los más acérrimos seguidores del género, pero que no contentará a la mayoría debido a su falta de dinamismo, aparte de no atraer en absoluto visualmente. Una lástima, porque se ve que H2O tenía entre manos un proyecto más que ambicioso y que, a la hora de los bifes, no supo terminar con la suficiente maestría.



Lo Mejor: El sistema de lucha es original.

Lo Peor: Música y sonidos horrendos.

Similar a: A nada en la N64

Daytona USA

Por Diego E. Vitorero

En el número 25 de Next Level, presentamos las primeras impresiones de Daytona USA 2001. Ahora, a casi un mes de su lanzamiento en las tierras del sol naciente, hace su aparición para el mercado americano con prácticamente ninguna diferencia con respecto a su par nipón.

Después de muchos años, era algo prácticamente obligatorio hacer un juego basado en estas competencias para la Dreamcast.

En Daytona USA no esperen ver pistas como las de Metrópolis Street Racer, tampoco esperen ver gráficos como los de Tokio Xtreme Racer 2, y mucho menos esperen ver autos modelados como los de Ferrari 355; todos estos excelentes juegos de autos para DC. Lo único que tienen que hacer para sentir todo el poder de correr a 300Km/h, es que la velocidad recorra sus venas en busca de adrenalina pura. El sistema de gráficos es imperturbable. Con esto quiero decir que DU anda en todo momento a 60 cuadros por segundo constantes y bajo ningún concepto baja la velocidad de juego.

Esto, en realidad, no es ninguna novedad para cualquiera que haya jugado cualquier juego de autos en DC. ¿Pero tienen idea del valor que esto tiene cuando hay más de cuarenta autos en pista? ¡No se mosquea ni un poquito!



Correr a 300 Km/H no es para cualquiera

El juego incluye ocho pistas, de las cuales tres son del original Daytona, hay dos de Daytona CCE y tres que son nuevas en la saga. Lo copado es que cada una de éstas puede ser recorrida al derecho, al revés, al derecho en modo espejo y al revés en modo espejo, dándonos la módica suma de 32 pistas para jugar. Y para quienes no lo saben, no hay sólo óvalos para correr. Los circuitos son de lo más variados.

La jugabilidad es tan sólida como siempre lo fue en la serie, tanto en consolas, máquinas de salón y PC. Hay solo un punto que pongo en duda a la hora de hablar sobre su jugabilidad, que más bien está enfocado al sistema de control. El tema principal es que no se puede usar bajo ninguna circunstancia el control direccional del pad. No se puede usar para doblar. Llegué a la conclusión de que esto es así porque, como el movimiento de las ruedas es progresivo, con el control análogo del pad podemos lograr que las ruedas vayan de tope a tope con todos sus puntos intermedios; en cambio con el otro control, sería algo así como "doblás o no doblás". También cuestiono algo el tema de la dirección del auto, ya que éste es demasiado sensible. El juego tiene una opción para regular la sensibilidad de las ruedas, pero igualmente la sensación no se va.

Daytona USA es otro de los juegos que aprovechan el modem que tiene la DC. De esta forma podrán hacerse unas partiditas -de hasta ocho jugadores- vía Internet en los servidores de Sega Net.

En cuanto a los autos disponibles para jugar, hay cuatro. Cada uno tiene sus propias aptitudes técnicas en cuanto al agarre, aceleración y velocidad máxima. También es posible cambiar el color de los autos a través de la opción para colores personalizados que está en el menú de opciones.





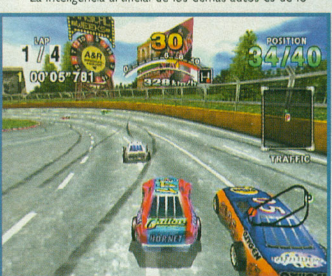
El sistema de daños tampoco se queda atrás ya que los autos se van abollando a medida que chocamos contra las paredes del circuito o contra nuestros oponentes. El humo negro que sale del motor es moneda corriente una vez que nos dimos tantos palos que ya no sabemos ni cómo nos llamamos.

La inteligencia artificial de los demás autos es de lo mejor. Los demás harán lo que sea necesario para que no les arrebatemos un puesto en el podio de los ganadores. En los niveles más altos, vi como me tiraban encima el auto para que no los pasara.

Definitivamente, lo que hace que Daytona USA sea tan divertido es el estilo de juego arcade que predomina en todo momento. Olvídense de la simulación, que la suspensión, frenos, relación de caja y todas esas cosas que tenemos que andar seteando cada vez que queremos jugar otros juegos de autos orientados más a la simulación.

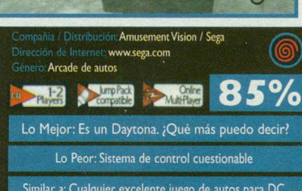
En Daytona USA elegís el auto, la pista, y ya estás listo para demostrar al mundo de qué estás hecho.

¡BRRAAAMMMMM!





Compañía / Distribución: Amusement Vision / Sega
Dirección de Internet: www.sega.com
Género: Arcade de autos



85%

Lo Mejor: Es un Daytona. ¿Qué más puedo decir?

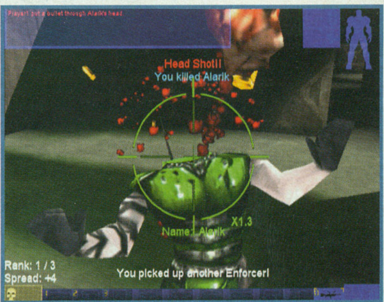
Lo Peor: Sistema de control cuestionable

Similar a: Cualquier excelente juego de autos para DC

Unreal Tournament

Por Diego E. Vitorero

Realmente me fue algo difícil hacer el Final Test de UT. No porque no sepa qué hacer o decir, [N. de E.: Ah, menos mal] sino porque tiene cosas muy buenas y otras que no son como esperaba y hacen que pierda algo de calidad.
En el # 24 de Next Level, correspondiente al mes de enero, tienen un Final Test doble página en donde explico todo acerca del juego en su versión para PS2. En esta nota, primero voy a hacer un breve repaso para aquellos que no saben de qué se trata Unreal Tournament, para luego explicar sus diferencias con respecto a la versión que salió para PS2.
UT fue concebido y enfocado hacia el juego multiplayer en red; ya sea por Lan o Internet. Como su nombre lo indica, entramos a competir en un campeonato en donde tendremos una gran variedad de armas, enemigos, mapas y objetivos, entre otras cosas. La temática del juego depende del modo que juguemos. Por ejemplo, comenzamos jugando un Deathmatch, que es algo así como un "todos contra todos" en donde ganará quien mate más enemigos. Una vez que hayamos completado los primeros tres mapas del modo antes mencionado, -siempre que completen los primeros tres mapas de un nuevo modo, se habilitará otro- se desbloqueará uno llamado Domination. Su mecánica de juego es muy sencilla y requiere más estrategia que cualquier otro. Esta consiste en dominar cada una de las cruces que están esparcidas por el escenario. Dichas cruces cambiarán al color de nuestro equipo -el rojo o el azul- cuando las toquemos y se anotará un punto a nuestro favor cada vez que hayan transcurrido cinco segundos y la cruz no haya cambiado de color. Si alguien del equipo contrario la cambia al color de su equipo, habrá que tocarla de nuevo para seguir sumando puntos; pero tengan en cuenta que mientras esté de un color que no sea el nuestro, el team contrario seguirá sumando puntos.
Otro de los modos que necesita mucha coordinación de equipo es el Capture the Flag. Aquí tendremos que ir hasta la base contraria y hacernos con la bandera del equipo contrario, para después llevarla a nuestra base y anotarnos un punto a favor. Un detalle: para esto último, nuestra bandera también tiene que estar en la base.
Luego tenemos la posibilidad de jugar contra alguno de los jefes del juego, aunque esto pasará recién cuando hayan completado los otros modos antes descriptos.
También se puede jugar, a pantalla dividida, de hasta cuatro en la misma consola, aunque es un poco incómodo. Otras de las cosas que deben de tener en cuenta es que en UT se necesita un teclado y mouse para jugarlo, ya que al tratarse de un FPS -First Person Shooter-, con el pad que viene con la consola no se puede obtener el espectro de movimientos ni la precisión que se consigue si lo jugamos con los periféricos antes mencionados.
Existen algunas diferencias con respecto a la versión que salió en diciembre para PS2. La más notable es que en la de PS2, al igual que la de PC, tiene un modo que en la DC fue omitido. Este modo se llama Assault y consiste en cumplir un cierta misión en un tiempo predeterminado. Un equipo trata de cumplir el objetivo, mientras que el otro trata de que el objetivo no se lleve a cabo.
Otra de las diferencias es que la PS2, al no disponer de un modem para conectarse a Internet, no permite que los jugadores puedan unirse por esta vía para jugar en distintos lugares; recordemos que UT se puede jugar a través de Sega Net, aunque dado los servicios precarios de Internet en Argentina, no sé realmente hasta qué punto es una ventaja (Para más info, ver nota de Sega Net en el # 26 de Next Level) [N. de E.: ¡Diego, basta con los chivos!].
Y la última es que en la PS2 el juego a veces tironeaba cuando había muchos polígonos en movimiento, pero rápidamente se estabilizaba. En la consola de Sega hay momentos en los cuales el juego comienza a tironear de forma constante, (que no es tan trágico ya que se puede seguir jugando tranquilamente) pero a veces molesta.

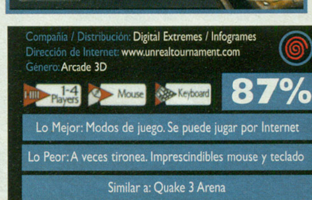






¡Quake 3 Arena o Unreal Tournament?

Quizá muchos se hagan esta pregunta. Sobre gustos no hay nada escrito y los fanáticos de los arcades en 3D sabrán valorar cualquiera de los dos títulos, pero no está de más aclarar cuáles son los rasgos característicos de cada uno.
Quake 3 Arena tiene pocos modos de juego; todos se parecen mucho entre sí, para ser más precisos. El tema es que el punto más fuerte de Q3A es el Deathmatch por su frenetismo y velocidad, cosa que en UT, el mismo modo puede dormir al más loco de los jugadores. En cambio, UT posee modos de juego más variados, pero la omisión del modo Assault hace que el Domination sea el único que haga la diferencia entre un tipo de juego y otro. En lo que a armamento respecta, UT tiene más armas que Q3A; doce contra diez de Q3A, y si tenemos en cuenta que todas las armas de UT tienen un tiro primario y otro secundario, la cosa se pone aún mejor. Ah, casi me olvido, y en algunos casos podemos combinar ambos tipos de disparos en las armas de UT para lograr un tercer disparo. Por último, también puedo destacar que los personajes que maneja la inteligencia artificial de UT son más "humanizados" que los de Q3A.
Repito, sobre gustos no hay nada escrito y espero que este Final Test les haya aclarado sus dudas en lo que se refiere a uno de los mejores FPS de la historia de los videojuegos y su competencia, la cual también es excelente.



World Soccer: Winning Eleven 5

Por Diego E. Vitorero



¿Alguno recuerda lo que puse en el Final Test de FIFA 2001, versión japonesa, allá por el # 18 de julio del año pasado? Bueno, se los repito. En la nota del juego de EA Sports puse: "Ah, y para sufrimiento de EA Sports, hay rumores de que habrá un Winning Eleven para PS2". Estas fueron mis palabras. Más que palabras fueron súplicas hacia alguien, quizás hacia un Ser Todopoderoso para que se apiade de mí y nos traiga a todos los fanáticos del fútbol un juego del deporte por excelencia como la gente. ¿Y qué mejor franquicia que la de Winning Eleven para hacer una conversión a la máquina de Sony, que por fin está dando sus frutos?

La última versión oficial de WE para PSX fue elegida entre los lectores de Next Level como el mejor juego del año pasado; y no era para menos.

Creo que a esta altura todos conocen este juego de Konami, también supongo que saben por qué es tan popular y se lleva todos los laureles a la hora de hacernos unos partiditos. Igualmente, voy a explicar las nuevas características que trae.

El más grande de todos los tiempos vuelve por más

Quizás Konami se tomó su tiempo para traspasar a la PS2 un juego que salió hace poco menos de un año en PSX. Estoy más que convencido que valió la pena esperar todo este tiempo. El juego es prácticamente una obra maestra de los videojuegos; creo que el puntaje, además de la nota en sí, refleja esto último.



¿Cuál era uno de los mínimos defectos que tenía WE5 para PSX? Uno, por lo menos para mí, era que tenía sólo para elegir equipos de la liga japonesa de fútbol; el otro era que estaba todo en japonés. Bueno, el problema del idioma sigue; de hecho está todo, todo, todo en japonés. Pero, por otra parte, trae decenas y decenas de equipos nacionales e internacionales. ¿Si les digo que trae a Boca y a River me creen? Es así. Si bien no están con su bandera de origen, los dos equipos más rivalizados de la Argentina están disponibles y hasta podemos escuchar al comentarista diciendo los nombres de sus integrantes; en japonés, obvio.

Además, la parte cinemática y animada del juego sufrió cambios, todo con el fin de aprovechar las aptitudes técnicas de la consola de Sony. Estos cambios están presentes en las texturas, efectos de luces y también en los movimientos de los jugadores. ¿Vieron que EA Sports no es el único que abusa del Motion Capture?

Con respecto a la jugabilidad, -el punto más fuerte de WE- sigue siendo lo mejor que se vio hasta la fecha para cualquier consola y plataforma. Todo el realismo dice "presente" a la hora de jugarlo. El roce entre los jugadores, las pérdidas de pelota, tiros libres y desde las esquinas, los disparos al arco... ¡Es un juegazo!

¿Qué más se puede agregar cuando algo roza la perfección a cada momento? ¡Odio a ése que dijo que la perfección no existe!

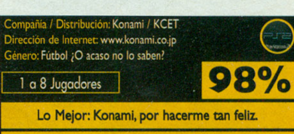
Bueno, y ahora los dejo porque tengo que ir a jugar a... ¿Si les digo que me voy a jugar a Winning Eleven 5 para PlayStation 2 me van a odiar?











Compañía / Distribución: Konami / KCET
Dirección de Internet: www.konami.co.jp
Género: Fútbol ¿O acaso no lo saben?

1 a 8 Jugadores

98%

Lo Mejor: Konami, por hacerme tan feliz.

Lo Peor: Está todo en japonés

Similar a: Un sueño hecho realidad

Rings of Red

Por Santiago Videla

Todo parece indicar que para la tan cuestionada PS2 de Sony los tiempos están empezando a mejorar y ya están empezando a verse muchos juegos que realmente valen la pena.
Mientras todavía son muchas las compañías que se la pasan lloriqueando o quejándose de todo y algunas otras que todavía no pueden animar ni una caja de zapatos sin que la máquina se les arrastre por el piso, los muchachos de Konami están ganando cada vez más terreno y con cada cosa que sacan nos sorprenden más y más.
En esta oportunidad nos han traído un juego de estrategia por turnos que, combinando algunas cositas bastante típicas de los Final Fantasy, con una onda bastante parecida a la de Front Mission 3 y los infaltables toques de animé, ha logrado ser de lo mejorcito que hemos visto en estos últimos tiempos y es muy posible que vaya a pegar muy bien entre los fanáticos del género, así que veamos un poco cómo viene la mano.

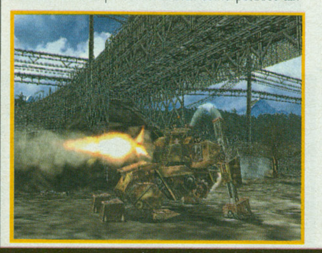
La guerra de los mechs gasoleros



Rings of Red nos pone en medio de una guerra que se desarrolla en Japón, más precisamente en el año 1964, en donde el país se ha dividido en dos facciones (Norte y Sur), pero además tenemos la presencia de los rusos, que han invadido parcialmente la isla.

Una de las cosas que hacen a este juego algo tan particular es el hecho que en lugar de usar tanques, aviones y todo tipo de equipo típico de la época, las principales unidades que toman parte en cada combate son robots.

Efectivamente, robots gigantes al mejor estilo Front Mission, sólo que al estar en la década de los 60, los diseños los hacen parecer más bien como pesados tanques con patas, e incluso en muchos de los modelos se pueden ver y escuchar los motores sonando como si estuviéramos al mando de un colectivo.



Toda la parte estratégica se desarrolla sobre un mapa no muy agradable a la vista que, a decir verdad, la primera vez que lo vimos nos metió miedo, pero al final nos terminamos acostumbrando.

En este mapa, nosotros movemos nuestras unidades por los casilleros, tal y como si fuera un juego de tablero, y al encontrarnos con uno de los malos podemos atacarlo dependiendo la distancia y el relieve del terreno.

Lo más espectacular de Rings of Red llega a la hora de los combates, en donde por regla general, siempre son dos mechs los que se enfrentan.

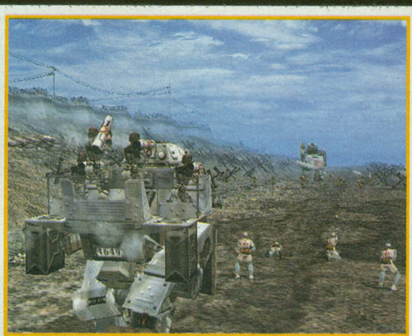
En sí, el combate se lleva a cabo de una forma muy similar a la de los Final Fantasy, especialmente porque los turnos se van sucediendo en tiempo real.

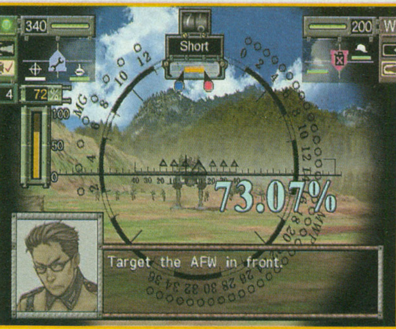
Al igual que los conocidos RPG de Square, acá tenemos un indicador que nos marca cuándo podemos atacar y cómo, agregando la posibilidad de movernos por el escenario mientras peleamos, sólo que únicamente podemos desplazarnos hacia adelante o hacia atrás. Dependiendo de la unidad que estemos usando y la distancia entre nosotros y el oponente, nuestros ataques y los suyos serán más o menos efectivos, pero el tema de los robots es tan sólo una parte de los enfrentamientos.

Además de nuestra unidad principal, podemos llevar con nosotros hasta tres divisones de soldados (una de las cuales irá en la parte trasera del robot) y cada batallón tiene ciertas habilidades especiales con las que podemos dar vuelta el resultado de una pelea si aprendemos a usarlas bien. Estas habilidades pueden ir desde tirarle granadas de humo al enemigo, para que no pueda apuntar, hasta enredarle las patas con un cable (gracias Star Wars por la inspiración), o iluminar la zona de batalla cuando nos toca pelear de noche, pasando por una interminable gama de combinaciones que no tengo espacio para mencionar.

Si bien podemos bajar a los soldados del enemigo, el objetivo principal de cada combate es reventarle el mech que usa. Cada mech tiene daño localizado por sectores y al destruir sus secciones individuales podemos disminuir sus prestaciones y hacer que pierda tiempo vital haciendo reparaciones en medio del tiroteo. Un ejemplo de esto es que podemos inmobilizar a un mech dañando sus piernas o evitar que pueda apuntar bien al darle en sus armas.

Gráficamente hablando, la calidad de los diseños y los modelos en las secuencias de pelea es de primera y los efectos son sencillamente alucinantes. Las texturas





tampoco están mal, pero a veces, cuando la cámara muestra a los vehículos muy de cerca, se ven algo lavadas, pero igual cumplen con su cometido.

Si tengo que mencionar algunos de sus defectos, sin dudas los más notorios son que los diálogos no son hablados y que durante las misiones no se puede grabar, lo que hace que a veces tengamos que jugar unas dos horas de corrido antes de poder acceder a la tan preciada opción de save. En definitiva, Rings of Red es un juego mucho más groso de lo que aparenta y a nivel táctico es mucho más complejo de lo que se imaginan. Una vez que se acostumbren a la dinámica de los combates, les será muy difícil largarlo hasta terminarlo, por lo que si son fanáticos de este tipo de juegos, aquí tienen más de 40 horas de diversión más que asegurada.



Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.com
Género: Estrategia por turnos

1 Jugador

80%

Lo Mejor: Los combates

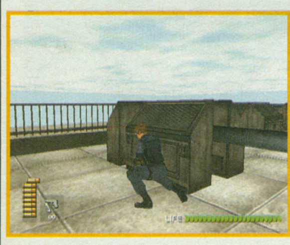
Lo Peor: No se puede grabar durante las misiones y algunas son muy largas

Similar a: Front Mission 3

Winback: Covert Operations

Por Martín Varsano

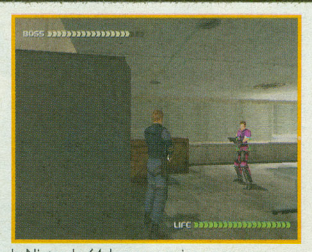
Desde que la PlayStation 2 hizo su aparición en el mercado de los videojuegos, un título ronda incansablemente por nuestras cabezas: Metal Gear Solid 2. Y la ansiedad que las nuevas aventuras de Solid Snake genera ha sido intensificada de una manera increíble luego de que tuvimos la oportunidad de jugar la bendita demo incluída en otra joya de Konami: Zone of the Enders. Entonces es comprensible que, no bien veamos algún título que tenga alguna semejanza con el poco amigable agente secreto ponja, nos tiremos en la editorial hacia el prometedor juego como desesperados tiburones, a los que no se les ha dado de comer por más de 12 meses (¿cuánto tiempo pasó desde que jugamos a MGS en la vieja Play?), para luego sentir ese gusto amargo de que el banquete no era todo lo que prometía. Veamos...



¿Jean Luc Solid?

Primeramente, cabe aclarar que las similitudes con las nuevas aventuras de Mr. Snake comienzan con el traje de nuestro protagonista (Jean Luc) y la música, que suena "muy parecida" a la de MGS. Y acá se terminan las coincidencias, amigos. Lamentablemente, Koei no supo aprovechar el hardware de esta poderosa consola, generando una adaptación que prácticamente no tiene modificaciones con respecto al Winback que supo pasar sin pena ni gloria por





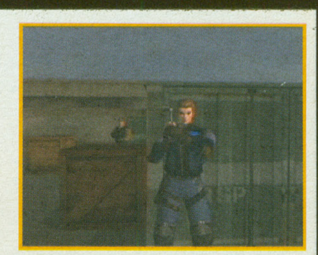
la Nintendo 64. Los escenarios no son muy inspirados que digamos, y al poco tiempo sentiremos una fuerte sensación de "deja-vu", recorriendo instalaciones militares muy similares entre sí. Tal vez el punto fuerte de Winback sea la historia, aunque tampoco es una sorpresa por su originalidad: Unos terroristas tienen en su poder un arma satelital de un inmenso poder destructivo, y nuestro grupo (S.C.A.T.) tiene la tarea de recuperarlo. Pero como las cosas nunca son sencillas para los héroes de turno, nuestro helicóptero es derribado antes de acercarnos a la base enemiga, por lo que los integrantes del equipo se dispersarán por todo el lugar, dejándonos a nosotros la tarea de investigar qué fue de su suerte.

Me ato los cordones y te mato

El juego tiene algunos conceptos interesantes, como por ejemplo la posibilidad de disparar parapetados en una esquina sin necesidad de estar completamente al descubierto o agacharse y ocultarse de los enemigos (bastante escasos de inteligencia, pero no de puntería), pero todas las cualidades se ven tiradas por la borda con un manejo realmente lamentable de la cámara, que parece estar del lado contrario, y otras características imperdonables, como la imposibilidad de disparar mientras estamos en movimiento. No digo que nuestro protagonista tenga la misma puntería cuando está cómodamente en posición de tiro o cuando corra esquivando los plomos de los terroristas, pero ¿tener que detenerse para poder disparar? Vamos, señores...

Hay que aprender de los errores pasados, muchachos...

El juego cuenta con una opción para efectuar algunas partidas multiplayer de hasta 4 jugadores o con la presencia de bots, pero las fallas mencionadas anteriormente hacen de la experiencia todo un





desafío a la paciencia... Un buen intento malogrado por algunos aspectos que bien podrían haber sido pulidos luego de los errores cometidos en la versión de Nintendo.

Gráficamente está bien logrado, aunque si se lo compara con nuestro juego favorito se ve que Koei está en amplia desventaja... Ya sé, la comparación parece injusta, ¿no es cierto? Entonces no deberían haber choreado tanto, lo que hace que este tipo de pensamientos sean inevitables.

¡Qué se le va a hacer, agentes secretos son los de Konami... !



Compañía / Distribución: Koei
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade

1 a 4 jugadores

62%

Lo Mejor: La historia

Lo Peor: Las cámaras. Todos los niveles se parecen

Similar a: Se quiere parecer a Metal Gear Solid, pero parece el Cabal...

ZOE: Zone of the Enders

Por Santiago Videla

Todo comienza en una colonia espacial en órbita alrededor de Júpiter, en donde usando un nuevo y raro metal llamado Metatron, se han construido dos prototipos de mechs de combate, que supuestamente serán enviados a Marte para tomar parte en la lucha con las fuerzas rebeldes.
Desafortunadamente, la existencia de estos prototipos parece no ser un secreto para los rebeldes, que envían un numeroso grupo de asalto a atacar la colonia con el fin de capturar o destruir a estos nuevos "Frames" (que así es como llaman a los robots en este juego) antes de que entren en servicio, dando pie a todo lo que va a suceder.
Por momentos, la temática de Z.O.E. se acerca bastante a la de la conocida serie Evangelion, ya que nuestro heróico protagonista no es más que un mocoso que apenas sabe ir al baño por cuenta propia y que por uno de esos caprichos del destino se convierte en el involuntario piloto de uno de los dos prototipos que los rebeldes buscan con tanta desesperación. De más está decir que la habilidad del niño con su nuevo juguete dejará pasmados a sus dueños originales, que como era de esperarse le pedirán que se encargue de patearle el traste a los malos, cosa que en medio de llantos y millones de dilemas morales tendrá que hacer, le guste o no... ¿qué tal?

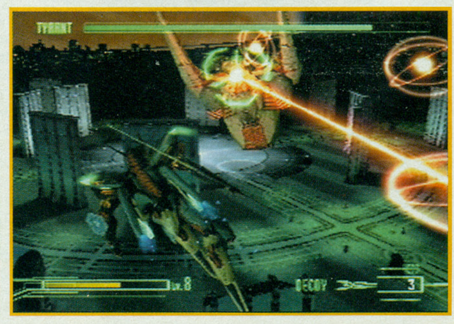


En Z.O.E., la acción se ve en tercera persona en una forma bastante parecida a lo que se veía en títulos como Omega Boost en PlayStation, pero con la diferencia de que aquí también tenemos la posibilidad de controlar la cámara manualmente. El juego no está dividido en misiones individuales, como siempre pasa en estos casos, sino que todo transcurre sin interrupciones y lo que tenemos que hacer es ir cumpliendo los objetivos que nos vayan asignando a medida que progresemos, reventando de paso a cualquier robot enemigo que se quiera hacer el guapo. A diferencia de otros juegos de este estilo, la estructura de Z.O.E. no es tan lineal, ya que salvo en ciertos momentos muy especiales, siempre tenemos una total libertad para ir por los distintos sectores de la colonia que estén habilitados, aunque más no sea para explorarlos bien. Esta libertad de acción también se aplica a la hora de tomar decisiones, ya que hay momentos en los que se nos plantean varias misiones alternativas a las que podemos acudir o no (pedidos de auxilio, por ejemplo) y aunque esto no causa modificaciones importantes en el desarrollo del juego, son tomadas en cuenta luego de terminarlo, cuando nos dan nuestra evaluación final. Uno de los logros más aplaudidos de Konami en Z.O.E. es el espectacular sistema de pelea, que se pone en práctica cada vez que decidimos enfrentarnos con un enemigo, ya que gracias a él podemos tomar parte en muchos combates realmente impresionantes, que nada tienen que envidiarle a las mejores series de animación niponas. Al entrar en combate, nuestro robot mantiene su vista fija en el enemigo que elejimos, con lo que podemos avanzar, retroceder o movernos hacia los lados sin perderlo de vista. Esto nos da la posibilidad de hacer maniobras bastante complejas ya sea para defendernos o atacar, cosa que gracias a la excelente forma en que están asignados los controles, podemos hacer sin ninguna complicación. Durante las peleas podemos ir cambiando al enemigo seleccionado para atacar y, si bien no es posible concentrarnos en más de un enemigo a la vez, ellos sí pueden atacarnos en grupo. Igualmente, aquí todo tiene solución porque también es posible interrumpir las secuencias de combate para intentar escapar hacia un lugar más apartado de la multitud y comenzar a darle maza a alguien que se encuentre más











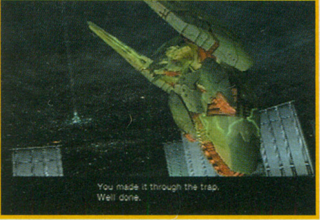
desprotegido. Casi todos los movimientos y ataques que tenemos varían de acuerdo a la distancia a la que estemos del enemigo y con un poco de práctica se pueden lograr combinaciones muy efectivas.
Como es lógico, durante una pelea los tiros van y vienen con todo, pero en Z.O.E. las balas perdidas - por lo general- causan muchos destrozos en los alrededores y lo malo de esto es que si en las casas hay sobrevivientes, las bajas van a causar un fuerte impacto en nuestro resultado al terminar el juego.
Otro detalle extra es que al terminarlo por lo menos una vez, se nos habilita un modo Multiplayer en el que podemos jugar de a dos o solos contra la máquina y si logramos terminarlo en los niveles de dificultad más avanzados (Hard y Very Hard) vamos a poder habilitar nuevos robots para usarlos en este modo, entre los que encontraremos algunos de los malos más pulentas.

La Play 2 a todo vapor

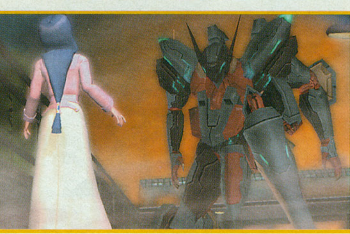
Con excepción de lo que pude ver en la demo de Metal Gear 2 incluído con este juego, Z.O.E. es lo más impresionante que pude ver en esta consola en cuanto a tecnología se refiere.
Todo lo que tiene que ver con el diseño y los gráficos es de una calidad y un nivel de detalle asombroso, muy especialmente en el caso de los robots, cuyos modelos son simplemente algo de no creer.

Los escenarios están muy bien logrados y en cada uno de ellos podemos destruir casi todo lo que se ve, algo que agregado a algunos efectos especiales muy impresionantes crea una ambientación de primera. A la hora de vernos las caras con los enemigos principales, el despliegue de gráficos y efectos es algo único y creo que por el momento será bastante difícil que alguien pueda lograr algo comparable. El sonido también es algo para destacar, sobre todo la música, que ayuda en gran medida a que el ambiente del juego sea tan grosso.





Superando todos nuestros pronósticos Z.O.E. resultó ser una de esas razones que poco a poco irán inclinando la balanza a favor de la PS2, pero momento, porque a pesar de que este juego es algo imperdible, aquí Konami metió la pata en un par de cosas.
El problema más grave es que Z.O.E. es un juego más corto de lo que parece y en el final son más incógnitas las que quedan en el tintero que las que se resuelven, ya que parece que lo hubieran dejado por la mitad.
Imagínense por un momento que están jugando al juego que han estado esperando durante mucho tiempo y cuando van por la mitad, se les corta la luz y les dicen que, con suerte, por lo menos van a tener que esperar un año para poder ver lo que falta... bueno, ésa es precisamente la sensación que me quedó al terminar Z.O.E., en donde el final es algo repentino, a tal punto que uno no se lo ve venir ni ahí. Justo cuando la historia llega a su punto más interesante, en donde parece que lo mejor está por empezar, (y tal vez empiece si es que hacen una segunda parte) aparecen los títulos. La impresión que me dejó todo esto es que al parecer, la desesperación por sacar la demo de MGS 2 pudo más... Para que se den una idea, revisando cada rincón de cada escenario y matando cada enemigo, por más que no fuera necesario, terminarlo me llevó unas 6 horas y media, pero al volver a jugarlo (esta vez en dificultad Hard) y haciendo sólo lo necesario para progresar, me encontré con la sorpresa de que es posible terminarlo en... ¡2 horas con 40 minutos! y estoy seguro que en un poco menos, también. Ya se sabía de hace mucho que en Konami estaban bastante inquietos por mostrar la famosa demo de MGS 2 y en lo personal creo que esto hizo que los tiempos de desarrollo para Z.O.E. se acortaran, obligando a sus creadores a dejarlo como está. Tal vez me equivoco, pero dudo que alguien tan exigente como Hideo Kojima haya querido terminarlo así y espero que tan sólo sea el principio de una nueva serie. De cualquier forma, les aseguro que Z.O.E. es un juego alucinante desde todo punto de vista, con un ritmo que no afloja ni por un segundo. Hoy por hoy será difícil que consigan algo mejor para PS2 así que, si tienen la posibilidad, les recomiendo que no se lo pierdan.



Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.com
Género: Arcade de robots en 3D

1 a 2 Jugadores

92%

Lo Mejor: Los gráficos y los efectos.

Lo Peor: El final los va a dejar mega calientes.

Similar a: Omega Boost

Heroes of Might & Magic: Quest for the DragonBone Staff

Por MaX FerZZoLa

"Fuimos llamados por el Alto Orden para marcar la diferencia. En el campo de batalla crecimos y todos sabemos que el tiempo de pelear vendrá pronto. Los Héroes nacimos para vivir por siempre, para conquistar cada costa, para repeler cada enemigo, nuestra pelea nunca terminará. Cuando el deber llama, nuestros aceros lucen afilados y donde marchamos las ciudades caen. Solo el fuerte sobrevivirá".

-Adaptado de las crónicas de Manowar-

Epocas de desesperación

Corren tiempos de Oscuridad. Siniestras criaturas atacan a los inocentes en la seguridad de sus hogares. El Rey Argus III yace indefenso, inconsciente, luego de un intento de asesinato. Malazak espera la muerte del Rey, ya inminente, para dividir el Reino y sumirlo en una era de tinieblas. La Reina nos convoca. Debemos encontrar el DragonBone Staff. Solo ese elemento tiene el poder de repeler a las hordas invasoras.



La leyenda de los Héroes

La historia de la saga Heroes se remonta tiempo atrás, cuando el primer Heroes of Might & Magic hizo su lugar en el mundo de la PC. Un juego de estrategia por turnos tan envolvente y gigantesco que pronto logró los favores de la crítica e incluso ganó unos cuantos premios. En PC este juego tuvo otras dos continuaciones e innumerables expansiones. Y le llegó, luego de tantos años de abstinencia, el turno a las consolas. Y todos temblamos. ¿Cómo iba a hacer 3DO para adaptar esta saga al mundo de las consolas y al gusto de los consoleros? Cuando vimos Heroes of Might & Magic: Quest for the DragonBone Staff dimos con la respuesta: simplificándolo, logrando un juego con tonalidad más arcade -pero que conserva el espíritu de la serie- y llevando todo a un hermoso mundo 3D. Y, luego de las basuras con las que 3DO nos tiene acostumbrados, realmente esta entrega nos sorprendió gratamente. Se ve que quieren cuidar a su caballito de batalla...





La conversión

En PC todos los juegos Heroes eran complejos, lentos, entretenidos, extensos y con gran cantidad de cositas aquí y allí. En estas versiones nosotros controlábamos a todo un reino, construyendo castillos -y mejorándolos- para lograr mejores defensas, guerreros, sabiduría, etc. Podíamos controlar gran cantidad de héroes a la vez, minar recursos y toda una amplia gama de opciones pero, eso sí, todo lo hacíamos en nuestro turno. Luego le tocaba al resto de los reinos o, si jugábamos en Multiplayer, a los otros jugadores. Como ya dije, para esta versión las cosas se simplificaron mucho. Los turnos fueron suplantados y ahora las cosas son en tiempo real. De todas maneras, a medida que vamos haciendo cosas se nos van restando días de una cantidad limitada de ellos. Ahora tampoco tendremos que minar recursos, la Reina nos pagará (dependiendo de nuestras hazañas y descubrimientos), una cierta cantidad de monedas con las que podremos desde comprar tropas, construir máquinas de guerra, alquilar barcos y hasta aprender magia pagándole a un mago experto para que nos enseñe. Además de no tener las interrupciones de los turnos, aquí solo controlaremos a un héroe y nada de edificar cosas en los castillos. Las tropas -que en las otras versiones las conseguíamos construyendo sus barracas- ahora ya están disponibles para comprar desde el principio, solo que para las tropas de élite necesitamos un héroe con mucha experiencia. Y al principio del juego eso es imposible. Para mayor variedad podremos -y debemos- trabajar como cazarecompensas, capturando a los villanos más malos de la comarca. Esto aumentará nuestra experiencia y nuestras arcas. Las batallas siguen siendo por turnos, en una grilla cuadriculada e iguales -pero en 3D- a las de PC.





Los gráficos están muy bien, pero se les echa en falta unas cuantas animaciones más y un toque de colorido. Los sonidos, al igual que la música, sin ser la gran cosa ambientan nuestras aventuras. A favor de los novatos de la serie y de los gustos consoleros, todo se ha simplificado demasiado. Y, aunque la conversión es excelente, aquellos que jugáramos a los Heroes of Might & Magic de PC, queremos muchas más opciones. Para los demás consoleros, la entrada al mundo de Might & Magic no podría haber sido mejor.

Compañía / Distribución: 3DO / 3DO
Dirección de Internet: www.3do.com
Género: RPG / Estrategia

1 Jugador

80%

Lo Mejor: ¡Es un Heroes! La conversión es muy acertada

Lo Peor: Resultará muy simple para los que ya conozcan la saga

Similar a: Más o menos al Brigadine de PSX, ¿se acuerdan?

En la nueva entrega de esta sección, los amigos del lejano oriente nos muestran que así como son capaces de darnos las mayores alegrías, también son capaces de producir las momias más increíbles de la industria y si no me creen, vean este par de joyitas.



Space Shoot

Los culpables son: AI Games
Género: Arcade de naves para el olvido

Por Santiago Videla

Si ustedes son de los que se enganchan con los juegos de naves, entonces imagino que deberían conocer títulos de la talla de Einhander, que tanta alegría ha traído y en muchos casos sigue trayendo a nuestras vidas.
Bueno, supongo que los muchachos de AI Games por lo menos deben haberse matado un buen rato con esta alucinante producción de Square, ya que de otra forma no habrían tomado prestadas algunas cuantas ideas de aquí y de allá.
A pesar de haber hecho un rejunte entre cosas que se ven en muchos juegos exitosos, este título terminó tomando un rumbo diferente, al punto tal que aterrizó en esta sección. Al parecer, en el planeta Japón casi cualquier cosa que se mueva por la pantalla y se pueda jugar con un pad, causa sensación y ésta es tal vez la razón más lógica para intentar explicar la existencia de este juego.
Space Shoot es un simple arcade de naves que emana un fuerte olor a afano, pero a diferencia de los juegos en los que se basa, les aseguro que éste calienta menos que el sol en la Antártida.
Además de usar algunas de las texturas más feas que he visto en mi no tan corta vida, este juego me ha quemado los ojos con algunos de los diseños más horripilantes que se han usado en generaciones.
Aquí los enemigos, más que naves, parecen electrodomésticos y artículos del hogar, como ser planchas, mesas, sillas y lo más interesante es que a pesar de que -como máximo- los modelos parecen no tener más de tres o cuatro polígonos, por momentos el juego se arrastra por el piso. Casi en todo momento el juego tiene un ritmo frenético en el que difícilmente podemos distinguir a los bichos que nos llueven a tiros y además, todo esto viene acompañado por una música no muy relajante, que da ganas de partir la Play de un hachazo, por lo que no se los recomiendo por más fanáticos que sean de estos juegos... a menos claro, que estén buscando algo para clavar en la pared y tirarle dardos.



Un consejo sano: Juegos como éste más vale perderlos que encontrarlos, ya que además de ser muy feo, la única forma de encontrarle algún rastro de jugabilidad es usándolo de freesbee para jugar con el perro. De pretender otra cosa, mejor busquen un juego en serio. **16%**

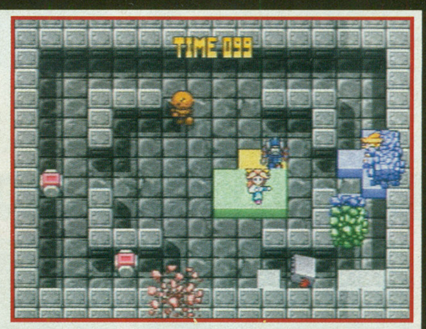


Butsubushi

Los culpables son: Algún desubicado...
Género: Arcade de ingenio y acción que te atrofia el cerebro

Por Santiago Videla

No es raro que este mes sean dos juegos ponjas los elejidos para aparecer aquí y pueden estar seguros que en esta sección van a ver más juegos del lejano oriente de los que se imaginan, y no es para menos.
De todos los juegos bizarros e incomprensibles, que en Japón venden millones de copias como cualquier cosa que se pueda ver por el televisor, los de puzzles, apilar fichitas o empujar cajitas de aquí para allá y todo ese tipo de gansadas son unos de los que más furor generan... ¿por qué?... realmente no tengo la más pálida idea.
Butsubushi es una especie de juego de ingenio con una idea que combina a los Bomberman con juegos de la onda de Pengo y otros clásicos de antaño, o por decirlo de otra forma... un nuevo afano descarado.
En este juego, en lugar de bombas ponemos cajitas en el suelo y la idea de esto es la de empujarlas hacia cualquiera de los tres oponentes que se enfrentarán con nosotros en cada escenario, para tratar de aplastarlos contra la pared hasta que seamos los únicos sobrevivientes... si es que el embole no nos mata primero, por supuesto.
Nivel tras nivel, lo único que vemos son cajitas volando de un lado para el otro en medio de escenarios cuadrados que son casi idénticos entre sí y la jugabilidad se caracteriza por su ausencia, ya que acá todo hay que hacerlo a lo sacado. Para los más tranquilos, también hay un modo puzzle en el que, como su nombre lo indica, tenemos que ir resolviendo puzzles mega momíferos en un estilo de juego más parecido al prehistórico Sokoban. Si se trata de gráficos, efectos y todo eso, puedo decir sin miedo a equivocarme que hasta los primeros juegos de Game Boy se ven mejor, lo que convierte a este título en algo sólo recomendable para masoquistas. En lo personal, creo que si en lugar de llevar el nombre que tiene, se llamara Butsubullshit, sería una mejor forma de describir lo que les espera si lo compran.

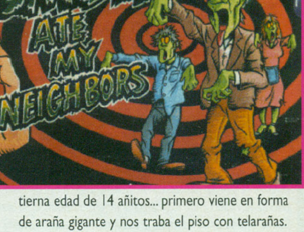


Un consejo sano: Si les gusta la onda de apilar o empujar cajitas y por alguna casualidad llegan a tener este juego, traten de apilarlo junto a las bolsas de basura que sacan por la noche y verán lo divertido que es cuando lo compactan dentro del camión recolector. **5%**

Zombies Ate My Neighbors

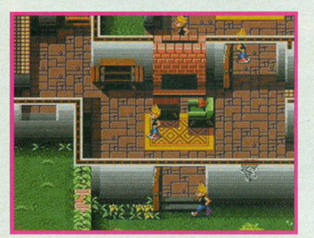
Por Maximiliano Ferzzola

En una parodia a todas las películas de terror barato clase Z Konami logra lo que ningún otro... ¡Hacernos reír con un Zombie!



¡Los Zombies se comieron a mis vecinos!

Cae 1993 y Konami no era el Konami que conocemos hoy en día. Cuando los videojuegos eran considerados una actividad aún más marginal y yo todavía no sabía leer, hubo un juego que, sin marcar época, logró cautivar a medio mundo por su sentido del humor, por sus reminiscencias al



cine de terror barato y por lo original de su planteo. Hoy en día puedo decir que Zombies Ate My Neighbors, para Megadrive y Super Nintendo, fue el Scream -la película de Wes Craven- de los videojuegos, sin lugar a dudas. Su tono de parodia crítica y soberbia fascinó a los fanáticos del género y, por lo menos en mi memoria, este juego se ganó un lugarcito privilegiado.

¿De qué la iba? Muy simple, por diversas causas jamás explicadas, todos los monstruos clásicos de las películas de terror invadieron nuestro mundo. Zombies, Jasons, Muñecos Malditos, Tremors (lombrices gigantes y ciegas, sensitivas al movimiento), Vampiros, Body Snatchers, Monstruos de la Laguna, científicos locos y ¡ufff! cientos de cosas más secuestraron a nuestros vecinos. Interpretando a un chaboncito psicodélico con anteojitos 3D, o a una minita tipo la de The Night of the Living Dead de Romero, nuestro deber es pasar cientos de pantallas, en 2D y vista isométrica, rescatando a los vecinos y avanzar, avanzar y avanzar. Por nivel hay cierta cantidad de humanos que rescatar y, cuando los rescatamos a todos, o los bichos los maten, se abre la puerta del nivel y nos vamos a otro pandemonium. Un juego de lo más adictivo que además permitía jugar de a dos en la misma pantalla, diversión garantizada. El broche de oro lo brindaban las pantallas que separaban los niveles, que decían cosas como: "¡Más atemorizante que el Nivel 5!", "El Nivel 6 y la fiesta de las motosierras" o "Ellos vinieron a la Tierra por una cosa..." y Nivel 12 "¡Marte necesita porristas!" Los entendidos seguramente ya están riendo. Como en todo arcade, no podían faltar los jefes de pantallas, o gordas de nivel, y es así que nos tendremos que enfrentar con bebés gigantes, tremors alocados y... ahhhh... recuerdo cuando llegué al último Jefe, a la tierna edad de 14 añitos... primero viene en forma de araña gigante y nos traba el piso con telarañas. Cuando logramos destrozarla, con un esfuerzo sobrehumano, se convierte en un científico loco y... ¡tantos recuerdos!



La secuela

Luego vino una secuela, sólo para la 16 bits de Nintendo, llamada Ghoul Patrol. ¡A pesar de que el planteo era similar, ya la cosa no era lo mismo! Un error muy grosso fue dejar de lado la parodia para caer en el humor barato y poco inspirado. Y justamente lo contrario era lo que diferenciaba el primer juego de la mayoría. Era un poco más de lo mismo, pero mal: Un nivel gigantesco, muchos vecinos a rescatar y el radar que se reemplaza con los gritos de las víctimas que nos guían -más o menos- hacia su rescate. Además se agregaron un par de nuevos movimientos. Uno de ellos, una "arrastrada" que hacía más fácil evadir los ataques. Y no es mal juego, sino que decepcionante.

Si todavía tienen alguna de aquellas viejas máquinas, realmente Zombies Ate My Neighbors es un título más que recomendable. Si pueden conseguírselo no lo duden que, por más que los Zombies no asusten, la diversión está asegurada.



La evolución Zombie





Sep, se volvieron más malos y feos... ¡pero perdieron toda la gracia!

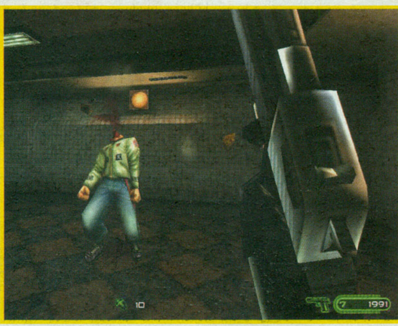
Este mes no te podes perder el mejor número editado



Los videojuegos y la violencia

Por Maximiliano Ferzzola

Son muchos los chivos expiatorios que nuestra sociedad tiene para desembarazarse y redimirse de culpa ante los males que la rodean. Al parecer, nuestra sociedad es perfecta e idílica y todos los problemas dentro de la misma son causados por comunidades que no pertenecen a ella. Agentes externos que, como virus, atentan contra "el sistema" y el equilibrio social. Perfecto, en teoría. Partamos de la base que toda sociedad es un reflejo de ella misma. Un sistema violento y despiadado genera individuos violentos y despiadados. Y, retroalimentándose, las industrias generan productos del gusto de estos individuos. Productos violentos y despiadados. Así es como, al prender la televisión a las tres de la tarde, vemos violencia emocional en los Talk Shows de Lía Salgado. Así es como disfrutamos tan sádicamente de los titulares de Crónica. Así es como, morbosamente, nos reunimos cuando se sucede un accidente alrededor de un charco de sangre. Así es como las canchas se bañan de sangre cada vez que hay un partido. Y la lista podría continuar. El caso es que todos estos elementos citados anteriormente son "socialmente aceptables" ya que pertenecen a la sociedad misma, son ingredientes imprescindibles del sistema. Un sistema que jamás se echaría las culpas a sí mismo. Un sistema, una sociedad hipócrita. Y es por eso que se le hace necesario el uso de chivos expiatorios. Chivos expiatorios que no representen a la mayoría, actividades marginales, elementos que se consideran externos al "sentido común social" -conservador por naturaleza-. Como los videojuegos. Sigamos por el razonamiento que, salvo que se viva desnudo en el medio de la selva, totalmente incomunicado, nadie se puede considerar "fuera del sistema" y nadie puede acusar a nadie de vivir fuera de tal. Eliminemos entonces el factor "elementos dañinos externos del sistema" e identifiquémoslos como productos del mismo. Productos violentos, como nuestra sociedad. Hasta aquí queda claro que los videojuegos no son más que un reflejo de la sociedad que los genera. Podría decirse que es un círculo vicioso del cual el sistema no carece de culpa, sino que la tiene en gran medida. Pero... ¿son lo videojuegos un peligro social? No, en absoluto. Y como dijimos en el Reader´s Corner del mes anterior, nadie por jugar a los videojuegos ha matado a nadie. Y nadie lo hará. Lo que pasa es que, si un asesino que juega a los videojuegos mata a alguien, no es culpa de la sociedad -la escasez de puestos laborales, el miedo a la propia seguridad, la falta de dinero, el entorno familiar, la violencia en la calles y otros tantos etcéteras- sino que es culpa de los videojuegos. Pero nadie dice nada de un asesino fanático del fútbol o del ratero que te mata por cinco pesos en la calle. ¿Cuántas muertes se suceden por día por culpa de la falta de trabajo, que impulsa a los individuos a matar o morir por unos pesos? ¿Cuántas muertes se suceden por día por culpa de la rivalidad entre equipos de fútbol? ¿Cuántas muertes se suceden por día por culpa de la intolerancia étnica? Ajá... ¿Y cuántas se suceden supuestamente por culpa de los videojuegos? Van viendo el punto, ¿verdad? Bien... pero hay mucho más. Se habrán dado cuenta que usé muchas veces la palabra "supuestamente" cuando hice referencia a los "supuestos" hechos acontecidos por culpa de los videojuegos. Sí, y bien adrede que lo hice. El caso es que, como dije con anterioridad, nadie ha matado a nadie por culpa de los videojuegos pero, es muy probable incluso, que estos entretenimientos digitales hayan evitado, en algún momento, que alguien haya perpetrado hechos de violencia. Son muchos los expertos en el mundo que se atreven a destacar el importante papel de los videojuegos -ya sean violentos o no- en el individuo, como uso terapéutico y desestresante. Reconozcámoslo, la raza humana es violenta por naturaleza y esa agresividad necesita ser descargada de una manera u otra. Nuestra idílica y perfecta sociedad descarga esta agresividad a través de hechos de explícita violencia. Nosotros, como jugadores que somos, no tenemos la necesidad de golpear al compañero de al lado, cuando tenemos miles y miles de víctimas dentro de nuestro televisor. Además, cualquiera de nosotros tiene las suficientes neuronas para darse cuenta de lo que es fantasía y lo que no. Aquellos que carezcan de este preciado "don" matará tanto viendo Los Teletubies como jugando a los videojuegos. Por cuestiones de espacio, no podré nombrar cómo ayudan los videojuegos a desarrollar la inteligencia del individuo gracias a la cantidad de estímulos que les presenta. Tampoco podré hacer referencia a cómo esta actividad lúdica desarrolla también la creatividad del fanático. Pero no importa, ya todos lo sabemos y el resto no nos creería, aunque las pruebas les golpeara en sus propias narices.




POWER
GAME



JOHN CARPENTER'S GHOSTS OF MARS

DIRECTOR: John Carpenter **DISTRIBUYE:** Sony Pictures Entertainment **ESTRENO:** 24 de Agosto del 2001
REPARTO: Natasha Henstridge, Ice Cube, Clea Duvall, Pam Grier, Jason Statham y Joanna Cassidy

Cómo será de importante para los americanos el nombre del director John Carpenter, que últimamente antecede el título de todas sus películas. Parece que este reconocido director se ha convertido en una marca, que garantiza al público acción y suspenso en dosis extremas. Para prueba, basta alquilarse "Vampiros", con un James Wood dispuesto a asolear nosferatus como si fuera promotor de Hawaiian Tropic.

En esta ocasión, Carpenter está decidido a hacernos saltar de la butaca en Ghosts of Mars, un planeta que ya ha sido utilizado en







varios films que se estrenaron hace poco tiempo en la Argentina, con diferentes resultados. Esto ya lo hemos mencionado, pero parece que las ideas de a poco se están agotando en Hollywoodland... Si no, no se entiende el motivo por el cual aparezcan -misteriosamente- varias películas de similar trama o ambientación en tan poco tiempo. Los seguidores de la pantalla grande se acordarán inmediatamente de "casualidades" como Antz o Bichos, y por qué no Rescatando al Soldado Ryan y Una delgada línea roja. El planeta rojo será visitado por tercera vez este año con el nuevo thriller de Mr. Carpenter, que según pudimos ver en el avance va a tener una línea similar a sus pasados films: Mucha acción y seres súper poderosos, que parecen inmunes a toda artillería.



Pero lo mejor de todo, para nosotros, muchachos inquietos, tal vez sea la incorporación de Natasha Henstridge como la protagonista de Ghosts of Mars; si hacen memoria, la recordarán por sus papeles con nada de ropa en Especies. Este rol iba a ser protagonizado por Courtney Love, pero la ex-mujer del malogrado guitarrista de Nirvana tuvo un traspié (se fracturó un brazo o una pierna, algo por el estilo) y se tuvo que bajar del proyecto, para que Natasha nos mostrara una vez más lo poderosa que está... ¡Bien por Carpenter!

¿La historia? Bueno, según el sitio oficial, el año es 2025. Marte se ha convertido en un lugar habitado por más de 650.000 humanos, que han partido de una Tierra con cada vez menos recursos y lugares habitables. Obviamente el fuerte de Marte es la minería, actividad que practican casi todos los lugareños. El problema es que después de tanto excavar, encuentran una civilización marciana perdida, que obviamente no está nada contenta con que la hayan despertado de un largo sueño, cosa que va a comunicar a los intrusos de una manera más que violenta, utilizando los cuerpos de los desdichados humanos.

La Teniente Melanie Ballard (nuestra querida Natasha) de la Fuerza Policiaca Marciana está transportando al peligroso criminal James "Desolation" Williams (Ice Cube) a la justicia. Como era de esperarse, Williams no es un muchacho muy tranquilo que digamos, por lo que piensa complicarle la vida a la teniente. Lo que los dos nunca esperan es que los marcianos hagan su vida un tanto difícil, por lo que será previsible que ambos deban luchar por su supervivencia y la del resto de los habitantes del planeta rojo.

A partir de ese momento la cosa se complicará, y a medida que la historia avance veremos que nunca deberíamos haber pisado ese maldito planeta...

Como pueden ver, la trama es bastante interesante y promete una película de ésas para no perderse, que se estrenará en los Estados Unidos a fines de agosto, por lo que suponemos será proyectada en nuestras pampas para fines de este año. Así que ya saben, si alguien les había ofrecido algún paquete turístico para vacacionar en Marte para después del 2025, vayan cancelando y busquen algún otro destino menos peligroso, como por ejemplo Júpiter o Venus... por lo menos ahí no hay marcianos vengativos.

¡Puede que nunca veamos la Gamecube!

Yamauchi san, que parece haberse olvidado de tomar la pastilla, aseguró que el destino de la Gamecube depende de la recepción que tenga en la E3 de este año. Así de simple: si la consola de 128 bits no causa la suficiente bulla en la expo, se cancela su lanzamiento indefinidamente. ¡Así de simple! En una conferencia que dio el capo de la compañía el 18 de abril pasado, comentó: "Si la Gamecube no es bien recibida en la próxima E3, nuestra estrategia se verá seriamente comprometida, lo cual sería un gran golpe para nuestros planes. Incluso deberíamos pensar en no poner nuestra nueva consola a la venta". Se sabe que Yamauchi nunca quiso demasiado a las complejas consolas de última generación y su deseo de dedicarse a la Advance y a producir software para terceros (como pasa con Sega) podrían contribuir a esta decisión.

Parece que la Gamecube empezará -si es que alguna vez empieza- con el pie izquierdo. Y parece que su peor enemigo no será la PS2 o la Xbox sino el propio presidente de Nintendo.

Grandia II salta a otra plataforma

Nos llegó el chimento de que la compañía GameArts estaría actualmente preparando un port del RPG de Dreamcast para la PS2, con fecha de salida para fines de este año, o sea, diciembre. ¿Otra exclusividad que le dice adiós a la Dreamcast? Veremos...

¿Unreal Champions o Championship?

Parece que esta nueva entrega sería hecha de cero para la Xbox, con un estilo de juego muy similar al de su antecesor, Unreal Tournament, y con soporte para jugar online, que además haría gala de todas las virtudes del último engine creado por la mítica Epic Games. También se comenta que dicha versión nos permitirá freírnos a tiros en colosales escenarios al aire libre y bajo techo. Ahhhh, ¡qué bello!

Por su parte, Infogrames no confirmó ni negó estos rumores (¡eso es un sí cantado!). Meredith Braun, directora de relaciones públicas de Infogrames, solo comentó: "La compañía no hizo ningún anuncio hasta el momento concerniente a la Xbox, ni del desarrollo de ningún título para la misma".

¿Será cierto esto del nuevo Unreal Champion (o Championship) exclusivo para el sistema de Bill? Esperemos que sí.

Phantasy Star Online Ver. 2 en USA... ¿para mayo?

En los últimos días, Internet se vio literalmente desbordada por rumores de diferentes sites que hablaban de una salida en simultáneo, tanto en Japón como en los EE.UU., de la segunda versión de este revolucionario título consolero, hecho que ocurriría (de ser todo esto cierto, claro) en algún momento durante el mes de mayo. Bueno, lo que ya está confirmado es la salida del juego en su versión japonesa, pero de la yanqui no se sabe absolutamente nada. Eso sí, Charles Bellfield -uno de los principales de Sega de América- aseguró que ya se está viendo cuándo estará diponible PSO Ver. 2 por aquellos lares.

Ojalá los rumores resulten ser ciertos, cosa de que podamos salir a matar bichos (y de paso jugarnos un fulbito en el lobby, JA) dentro de muy poco.

Se viene la tercer campanada...

Aparentemente, Capcom tendría serios planes de revivir la vieja franquicia de la torre del reloj que tantos julepes nos dio en la PSX. ¿Que no saben a lo que nos referimos? Estamos hablando de Clock Tower, el juego (los juegos, porque fueron dos) del loco de la tijera gigante, ése que nos perseguía incansablemente y siempre nos alcanzaba, aunque corriéramos y corriéramos sin parar mientras él venía caminando bien despacito detrás nuestro. Bueno, la cuestión es que se habla de una posible tercera parte para el mercado japonés, en la cual estaría vinculada la empresa Flagship y Sunsoft. ¿Fecha de salida? No se sabe. ¿Habrá una versión del juego en inglés? Tampoco se sabe.

¡Chau, Sony! ¡Hola, Microsoft!

Se dice que Tecmo lanzaría para la consola de Microsoft su Dead or Alive 2: Hardcore a fines de este año. Habrá que ver si esto es o no verdad. Lo único cierto es que Tecmo está bastante molesta por las malas ventas de sus títulos para PS2, motivo por el cual decidió (léase la noticia de la sección news) sacar el nuevo Dead or Alive 3 sólo para Xbox. ¡Qué macana!

Duke Nukem de carne y hueso

No sabemos si es puro palabrerío o qué, pero pinta que The Rock, un tipo muy conocido por los EE.UU., en especial entre los fanas de la WWF (World Wrestling Federation), que en cristiano sería algo así como Federación Mundial de Lucha Libre, sería el elegido para ser el musculoso, machista, fanfarrón y narcicista Duke Nukem, personaje bien conocido por todo aquel que se precie de ser un conocedor en videojuegos. Se dice que este señor -The Rock- se lo está pensando... ¡pero si actúa ante cámaras tan bien como en el ring, seguro que la peli será un exitazo de aquellos!

¡Un E3 sin Lara no es un E3!

Corre el rumor de que Eidos no llevará a su buena amiga a la mayor exposición de videojuegos de este año debido a que temen que haya alguna confusión (¿?) con la película próxima a estrenarse. Parece que se llegó a hablar de llevar a la mismísima Angelina Jolie a la expo, pero Eidos no tenía planes -ni interés- en promocionar la peli en dicho evento. También se dice que no veremos ningún juego de Miss Croft en lo que queda de este año, por lo que no le ven sentido en poner a otra modelo encarnando a la popular heroína. ¡Ups! ¿No va a haber Tomb Raider para la PS2 este año entonces?

PlayStation

Simpsons Wrestling

Pelear como Bumblebee Man
Jueguen el torneo "new challenger" y gánenle a Bumblebee Man, luego graben el juego para habilitarlo en la pantalla de personaje.

Pelear como Moe
Jueguen el torneo "defender" y gánenle a Moe, luego graben el juego para habilitarlo en la pantalla de selección de personaje.

Pelear como Professor Frink
Jueguen el torneo "champion" y gánenle a Professor Frink, luego graben el juego para habilitarlo en la pantalla de selección de personaje.

Pelear como Ned Flanders
Jueguen el torneo "champion" y gánenle a Ned Flanders, luego graben el juego para habilitarlo en la pantalla de selección de personaje.

Modo de trucos
Completen los modos new challenger, defender y champion para habilitar opciones que les permitirán jugar como Itchy y Scratchy, Kodos y Kang, o Burns y Smithers, así como también seleccionar la arena de pelea.

Game Shark Codes - Versión USA

Todos los personajes	50000404 0000
	800741E8 0001
Todos los circuitos	80072BF0 0001
	80072BF2 0001

Rainbow Six: Rogue Spear

Selección de nivel
Comiencen el juego sin memory card en ningún slot. Seleccionen modo campaña, luego elijan la opción "Load Game". Usen "P8H!H!P8P?H!?" como password para habilitar todos los niveles.

LMA Manager 2001

500 millones de libras
Usen "FILTHY RICH" como nombre. Si ingresaron el código correctamente, escucharán un sonido.

Incrementar ratings de jugadores al 90%
Usen "SUPERSTARS" como nombre. Si ingresaron el código correctamente, escucharán un sonido.

Sin tarjetas
Usen "BLIND REF" como nombre. Si ingresaron el código correctamente, escucharán un sonido.

Curarse rápido de las lesiones
Usen "POTIONS" como nombre. Si ingresaron el código correctamente, escucharán un sonido.

Contruye los estadios rápidamente
Usen "NO CONSTRUCTION" como nombre. Si ingresaron el código correctamente, escucharán un sonido.

Ganar todos los partidos
Usen "LUCKY STREAK" como nombre. Si ingresaron el código correctamente, escucharán un sonido.

Mejor equipo y tácticas
Usen "EASY LIFE" como nombre. Si ingresaron el código correctamente, escucharán un sonido.

Transferencias gratis
Usen "YOU THE DADDY" como nombre. Si ingresaron el código correctamente, escucharán un sonido.

Jugadores rápidos
Usen "AMPHETAMINE" como nombre. Si ingresaron el código correctamente, escucharán un sonido.

Jugadores agresivos
Usen "HARD AS NAILS" como nombre. Si ingresaron el código correctamente, escucharán un sonido.

Gauntlet Legends

Modo de cheats
Usen "MESSIAH" como nombre de nuevo personaje para activar todos los códigos.

Selección de nivel
Usen "LOCK UP" como nombre de nuevo personaje.

Personaje con nivel 99
Usen "GASAWAY" como nombre de nuevo personaje.

Niveles de Bonus
Usen "CRAZY" como nombre de nuevo personaje.

Combo de power-ups al máximo
Usen "ICE" como nombre de nuevo personaje.

Supercross

Turbo infinito
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "NDFSPD" como código.

Power clutch infinito
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "UNLIMITEDPC" como código.

Todos los pilotos payasos (joke riders)
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "JOKERIDERS" como código.

Motos invisibles
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "NOBIKES" como código.

Pilotos invisibles
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "NORIDERS" como código.

Ver las debilidades de los corredores
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "I AM WEAK" como código.

Barreras bajas
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "LOFENCES" como código.

Texto explosivo en modo freestyle
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "EXPLODE" como código.

FMF Championship Series
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "NEEDNEWEXHAUST" como código.

Scott Championship Series
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "THROWMEGOGGLES" como código.

Pista Washougal
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "WMXPLIBWWA" como código.

Pista Riverbed
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "OTRATTWTGHWG" como código.

Pista Launching Pad
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "OSSFMOGLFM" como código.

Jugar como Agent Albert
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "PEANUTBUTTER" como código.

Jugar como Astro Nut
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "ONESMALLSTEP" como código.

Jugar como Billy Ray MudMullet
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "POSSUMPANCAKES" como código.

Jugar como Bob Page
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "FORTYFOUR" como código.

Jugar como Bones
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "MARROWMAN" como código.

Jugar como The Zombie
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "LOVESBRAINS" como código.

Jugar como TieDye Guy
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "MELLOWOUT" como código.

Jugar como Tricky The Clown
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "POLKADOT" como código.

Jugar como Spitt Polish
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "Enter Codes". Luego, usen "THREEPIECESUIT" como código.

READERS CORNER

EL FAMOSO CORREO DE LECTORES!

Domingo. 13:50 del mediodía. Nuestras ojeras caen por el piso y todos tenemos lagañas de caras mal lavadas. La Semana Santa nos agarró desprevenidos y nos atrasamos un poquitín. Pero las revistas van a salir a tiempo, nos prometimos...Y acá estamos con el Diego Vitorero, prefiriendo cumplir con nuestros lectores aunque por ello debamos sacrificar los ravioles del Domingo.Y sentimos alivio al llegar a esta etapa de la revista en la que contestamos sus cartas, sabiendo que estamos cerca del final. Bueno, muchos son los que nos mandaron sus dibujos en respuesta a mi desafío del mes pasado. Pamela este mes no dio señales de vida, así que ya le estamos buscando un reemplazo... ¿Quién será? Pasen y vean. Por otro lado, el asunto de las consolas sigue preocupando; sus opiniones a continuación. ¿Piratería en la PS2? Sí, desafortunadamente -digan lo que digan- la máquina de Sony, cuando está por demostrarnos lo que vale, ya es truchada.Todo eso y mucho más al seguir leyendo las líneas siguientes...

El viejo Gandalf

Amigos de NL:

Dejando de lado los saludos, procedo indignado a responder a la acusación extendida en el último número de NL. ¿Cómo... cómo te atrevés a poner en jaque mi honor?... Justicia, Lealtad, Honor, ideales que no deben ser corrompidos jamás. A vos, Maxi Ferzzola, te hablo. Tus palabras fueron escuchadas: ¿Miedo? ¿Gallinas? ¡Nunca! (Solo vagancia). Ahí te mando un par de dibujos para que no rompás' las bolas... sé que no dibujo mal pero jamás le refregué en la cara a nadie mi habilidad...

...Y resurgiré cual Ave Fénix en la sagradas páginas de su revista... ya que directa o indirectamente me llamaron a que vuelva a mandarles dibujos, por más que me hayan publicado en otros tiempos...

Igual todo bien con Pamela, la competencia no entra dentro de mi filosofía marcial, mi única competencia valedera es la competencia conmigo mismo...

Che, obvio que está todo bien, es joda; lo que sí una vez me pidieron fue que los dibujos los mandara por carta, ya que era mejor que por mail, pero bueh... Publiquen lo que quieran, aunque me imagino que con el pedido "de más dibujos" ya tendrán bastantes para elegir.

Che, yo creí que ya me habían publicado muchas veces pero viendo lo de Pamela supongo que no hay drama.

¡Chau, suerte!
Leandro Nicolás Rizzo

Aaahhh, pero si es ni más ni menos que mi archienemigo, el viejo Gandalf... ¿Me creías muerto, anciano decrépito? YO, Sauron, jamás moriré... Ese maldito Frodo.Ya tendré mi venganza, eso es seguro... pero por lo pronto te publico tus dibujos. Che... ahora que yo te hice un favor... ¿No me devolverías el anillo? ¿Por favor?

José Luis Fantasia, el musical

Amigos de Next Level:

He notado la gran preocupación de los poseedores de Dreamcast (DC), como yo, con esto de que SEGA no va a producir más consolas. Bueno, tengo que comentarles mi opinión al respecto, para ver qué opinan los demás. Tengan en cuenta que SEGA va a seguir produciendo juegos y nosotros somos los encargados de que ellos cambien de parecer. ¿COMO?, pues comprando GD-ROMs originales, y también accesorios provenientes de SEGA. Sé que esto es difícil de hacer debido al precio de los mismos, pero yo creo que el que posee una DC se encuentra en un determinado nivel económico (a menos que la hayan comprado a un contrabandista colombiano que se cruzaba de mochilero por la Cordillera de los Andes) como para que como mínimo puedan comprarse un GD cada 2 meses por lo menos, eso implica 6 GDs por año. Es cuestión de saber elegir para luego no arrepentirse. El que ya posee una DC en sus manos no tiene por qué hacerse tanto "drama", digo yo, ¿no? (¿Gallo Claudio?). Digan NO a la piratería y apoyen a SEGA, que yo sé que es una empresa seria que se preocupa por sus clientes, no como SONY y BILL GATE$ a los que solo les importa exprimirnos hasta sacarnos la última moneda. Y esto se los dice un FAN de NINTENDO, que con la famosa SNES de 16 bits gasté fangotes y odié a SEGA por ser su principal rival. Tenía 14 juegos originales, tengan en cuenta que aquí en Argentina salían entre $80 y $170 o más. Me compraba 2 o 3 por año y siempre estuve feliz por mi compra, por supuesto que los recontra probaba antes de comprármelos. Me parece decepcionante que SEGA produzca juegos para SONY, y no así para NINTENDO. ¿POR QUE?, porque Play Station 2 y X-Box solo me huelen a curro, en cambio SEGA y NINTENDO siempre le dedicaron su vida a las consolas. Que esas dos empresas por algún milagro de la vida (algún día quizás) se unan y conformen un equipo, creen una nueva consola y produzcan juegos en forma conjunta para ésta sería MI sueño y el de muchos hecho realidad. Si las dos se unieran no habría competencia, más teniendo en cuenta los fans de MARIO y SONIC repartidos por el mundo; y a mi parecer la GAME BOY ADVANCE es el 1er paso. Espero que esta vez le salgan bien las cosas a NINTENDO con la GAMECUBE. Ojalá publiquen este mail para saber qué opina la gente sobre esto y ahora les mando unas preguntitas:

1) ¿Vale la pena comprarme la saga Shenmue sabiendo que desde la versión 3 en adelante saldrá para otra plataforma?.

2) ¿Qué puntaje le puso su revi hermana Xtreme PC a Diablo II?.

P.D.: Por cierto, me llamo José Luis Fantasia, tengo 17 años y soy de Santiago del Estero. Pero estoy viviendo en Córdoba.

¡Bien dicho, José! Desgraciadamente la situación de Sega ya parece que no va a tener marcha atrás. Pero es una lección importante la que nos das. Y más ahora, que ya se hacen copias de la PS2... ¿Querrían que pase lo mismo con la máquina de Sony? Los dejamos a vuestra consideración.
1) ¡Seguro!
2) Ufa... me tengo que levantar a ver. Aguantame un cacho... ¡Acá ta! 91% le pusieron.

Fernando López, el enamorado

Idolos y amigos de Next Level:

¿Qué tal? Soy Fernando López de capital y tengo 13 años. Tuve la suerte de encontrarme un amigo leyendo la NL de octubre del 2000 y ¿adivinen qué pasó?: ¡me enamoré de la revista!
Recién la empecé a comprar en febrero, cuando el presupuesto cambió de revistas educativas a revistas de videojuegos, y desde esa fecha a principio de cada mes ojeo en los kioscos a ver si ya salió el clásico al que yo le doy un 99% (¡Como hicieron ustedes con el Conker's Bad Fur Day, amarretes!). Mi historia en los videojuegos es muy clásica: fui el chico que soñaba una PC en su casa, que la tuvo, la usó unos años, la actualizó, se bancó un poco los juegos sin su máxima calidad y se hartó. Ahora estoy en un gran dilema: ¿PS2 o DC? Ese es el dilema. Tenemos VIRTUA TENNIS, SHENMUE Y SOUL CALIBUR por un lado, aparte de millones (bueno, cientos) de juegos más, y tenemos WINNING ELEVEN 5, METAL GEAR SOLID 2: Sons of Liberty (todavía sin puntaje pero muy prometedor) y ZONE OF THE ENDERS (igual que el MGS -ven que tengo el número 27 en la mano-). Y ahora viene el tema: la PS2 no sale de eso, mientras que la DC tiene un repertorio excelente, pero la PS2 promete con lo nuevo (¿cambió de repente o vio que no hubo menciones especiales en los mejores juegos del 2000?), y la DC parece acabar este año. ¿Ustedes qué dicen? ¡Ah! Me olvidé del MEDAL OF HONOR: Frontline para PS2 (que también promete). ¿Ven?, todo lo de SONY hasta ahora promete y no cumple, la DC promete y da de más. Aparte, desconcierta esto de que SONY todavía no empezó a disfrutar lo bueno de la PS2 y ya está ocupado en la PS3. Raro, ¿no? Y la

duda de todo el mundo: ¿por qué m@$%da no le pusieron 100% a CONKER'S BAD FUR DAY? ¿Están en complot contra NINTENDO? Me despido solo diciendo GRACIAS. Gracias por alegrarme el principio de mes. Ustedes son como el sueldo de nuestros viejos, o mejor (bah, no sé, sin el sueldo no compraría NL). NO CAMBIEN nada (bueno, el 99% de CBFD). Sigan con sus sarcasmos e ironías o les regalo el TORC: Legend of the Ogre Crown.

Una sola cosa más: si tanto se quejan de piratería... Las empresas, ¿no pensaron en hacer accesibles los precios de sus juegos? La gente compra copias porque no tiene el dinero para comprar juegos originales. A ver si dejan de pensar solo en sus intereses. ¡Ah! Otra: no terminaste de comprar el segundo juego de tu nueva consola y ya se deja de hacer, ya salió la versión nueva, ya no se hacen más juegos, tenés una máquina vieja (que salió hace 1 año), etc. Todo para hacerte gastar la plata que tanto tiempo te costó juntar en boludeces (perdón) o más que boludeces (porque son potentes), desperdicios.

Ahora sí me despido. PROMETO QUE EL PRÓXIMO VA A SER MAS COR... LARGO.

Abrazos.

Hola, Fer... ¿Te parece poco un 99%? A pesar de ser un juego que se merece todos y cada uno de los puntos, tiene unas fallas menores que no lo hacen del todo perfecto. Pero es divertidísimo, una compra obligada si tienen la N64 y son de "mente abierta". ¿Cuál máquina? Y, viejo... es como vos dijiste. La DC tiene muchos excelentes títulos pero pocos por venir. La PS2 ahora tiene unos pocos buenos juegos, pero muchos por venir. No sabría qué decirte... fijate qué juegos tenés más ganas de jugar y decidite vos. Acordate que la DC bajó de precio, pero no te olvides -si es por los títulos- que Sega va a hacer ports de sus juegos más importantes en las otras consolas. See ya!

Follow the White Rabbit, Matías...

Amigos de Next Level. Mi nombre es Matías y pienso que su revista es la mejor del planeta. Tengo una PlayStation y estoy por cambiarla por la que para mí va a ser la mejor consola que exista, la Play 2. Soy fanático del Metal Gear Solid y de The Matrix (que no tiene nada que ver, pero...) ¿Y a ustedes, qué les gusta?

Tengo algunas preguntas que me gustaría que respondan:

1)¿Va a salir algún juego de The Matrix? ¿Para qué consola?
2)¿Funciona acá el DVD de la Play 2? (me quedó la duda al leer una carta en la revista anterior)
3)¿El Metal Gear Solid X es igual al 2?
4)¿Qué tan barata está la Play 2?
5)¿Saldrá un Resident Evil para Play2?

No los jodo más. ¡Aguante Limp Bizkit, aguante Green Day y aguante Next Level! Por favor, publiquen mi mail ya que por fin me decidí a escribirles.

P.D: Como dijo uno el mes pasado, el Final Fantasy es horrible.

¡Hey, Mat! ¿Cómo va? ¿Qué nos gusta? Y... somos muchos por acá como para describirte todos nuestros gustos. Pero a todos nos gustó The Matrix. En cuanto al juego de la peli, sí... hay uno en desarrollo para PS2 y PC. El DVD de la Play 2 funciona con los DVD yanquis. Metal Gear Solid X es, según dicen, igual al de PS2 nada más que con mejores gráficos. Por estos lares la PS2 la podés conseguir por 600 mangos. En USA, si la pedís por Internet, te saldría unos 300 dólares, pero le tenés que sumar los gastos de envío y todo. Ya salió uno, el que vino con la Demo de Devil May Cry, que es Resident Evil: Code Veronica Complete. Una oportunidad, con escenas extras y algunas sorpresas, para que los usuarios de PS2 que no pudieron jugar al RE: Code Veronica no se queden afuera.

Gabriel Merino, desesperado...

Hola, les escribo nuevamente, en medio de una crisis existencial en lo que al mundo de las consolas hogareñas se refiere. Me explico: Estaba en mi casa, exprimiéndole las últimas gotas de sangre a mi querida PSX con el Metal Slug X y buscando en mis juegos viejos alguno que valiera la pena volver a jugar, como ser el GTA 2, el Vagrant Story y el Winning Eleven 2000, cuando se me ocurrió ir al kiosco de revistas a ver si había llegado la nueva Next Level, con la profunda esperanza de encontrar algún Preview o Final Test que me impulsara a ir corriendo a mi tienda de videojuegos preferida, a comprar alguno que hiciera renacer a mi querida caja gris. Grande fue la desilusión que me llevé cuando no sólo no encontré ninguna nota que llenara mis expectativas, sino que también encontré entre las malas noticias un comentario que afirmaba que la vieja Play ya estaba dando sus últimos pasos en este mundo. En ese momento me desesperé y empecé a llamar a todas las tiendas de videojuegos que conocía para averiguar los precios de las consolas de última generación. Alivio no fue precisamente lo que sentí luego de mis repetidas llamadas telefónicas. Me enteré que no podía conseguir una PS2 por menos de $600, precio por el cual, sumándole unos mangos, puedo comprarme una computadora. Todo esto sumado a que Sega dejó de producir videojuegos para su propia consola, lo que disminuye la calidad de la misma, me dejó sin acciones viables: si me quedo con mi vieja PSX no voy a jugar a ningún juego nuevo que valga la pena, si la vendo, no me alcanza para comprarme a su sucesora (mejor dicho, ni para el soporte de la consola negra) y no estoy seguro de si comprar la Dreamcast sea una buena opción luego del cambio en la producción de Sega. Por favor, les ruego que contesten mi carta, con ánimo de calmar mi ansiedad y responder mis dudas sobre qué ca!@#$jo hacer para poder hacer una de las cosas que más me gustan: jugar a los videojuegos.

P.D.: ¿Podrá la consola de Indrema reproducir DVDs de todas las zonas o sólo alguna en especial?

P.D.: Me parece de muy mal gusto lo que hizo un tal Oscar Valdéz, lector de esta revista: en mi última carta yo dejé mi dirección de e-mail para quien quisiera charlar sobre videojuegos, y esta persona la utilizó para mandarme reiterados mensajes estilo "mandáselo a otras 10 personas". Y tanta fue la cantidad de "correo en masa" que me llegó de esta persona que me vi obligado a agregarlo a mi lista de remitentes bloqueados.

¡Salute, Gabo! En la sección de noticias tenés algunas que te van a alegrar la vida, aunque sea un poquito, con respecto a tu crisis existencial. Estamos jugando al C-12: Final Resistance para PSX y parece lindo... recién lo empezamos. Van a salir algunos títulos más, pero yo te diría que vayas ahorrando guita para cambiar la máquina.

1) ¿Vos podés creer que la Indrema se canceló? Yo estaba re embalado con esa consola revolucionaria... chist...

2)Como ves, te dejamos lugar para poner las cosas en orden. Entre nosotros... yo también odio esas malditas cadenas del demonio...

Lucas Scaglia

¡Hola, capos de los videojuegos! ¿Cómo andan? Bueno, voy a simplificar los elogios: las revistas de ustedes son muy, muy buenas. En especial la guacha de la Next Level, que me envicia todos los días leyéndola. Tengo 14 años y vivo en Monte Grande, pero vamos al grano. Voy a tener la posibilidad de viajar a "yanquilandia", obviamente Estados Unidos. Para este viaje ya empecé a ahorrar platita, aunque me vaya en las vacaciones de invierno. Jajajaja, pensarán que era para el pasaje... ¡NO! Ustedes dirán: "Uh, éste es el mismo gil que había mandado una carta escrita a mano toda crota y ¿para qué joraca quiere que sepamos que se va allá?, ¿Acaso nos querrá invitar?". El motivo por el que les cuento esto es que me voy a traer una consolita de recuerdo, pero no sé cuál... Si son tan amables, me gustaría pedirles que me acompañen (jajaja) ¿Qué me recomiendan que compre?

P.D.: En lo posible, contéstenme (si no es tanto laburo no se corten y, ya que están, me lo ponen en la revi)

¡Chau, capos!

Así de amables somos, Lucas... Lo lógico sería que te comprés una PlayStation 2, ¿o no? Acá está el doble y a la Dreamcast la podés conseguir casi

tan barata como allá. Suerte y, si no es mucha molestia, traenos unos chicles yanquis, que de ésos acá no se consiguen :0)

Kaworu, éste debe saber karate

Hola, antes de comenzar mi monólogo daré unas palabras previas: ¡me gusta muchísimo su revista! Luego de la chupada de medias que ya es un clásico de esta sección (¿será que su revista es muy buena -probable- o somos todos unos falsos -no creo-?), doy comienzo a la cuestión por la cual escribo, titulada:

EL LEGADO DE SEGA
(No, no es el de Kain. No se confundan).
Cuando la noticia de que la producción de DC se descontinuaba, yo, al igual que todos los usuarios de DC, insulté a la firma de Sonic de arriba a abajo. Pero pensándolo mejor llegué a estas conclusiones que hacen que la muerte de DC sea solo un paso necesario para el nacimiento de algo mejor:

A) La muerte de DC llegó antes de lo previsto, pero ¿cuánto más hubiera durado? No mucho más de un año, fines del 2002 como mucho, por la salida de GC y Xbox. Es preferible que la DC se retire como triunfadora del nuevo milenio luego de la macana que resultó la PS2, especialmente para el público argentino, que no tiene mercado fuerte de juegos. Y no me vengan a replicar con FF y MGS 2 porque solo son dos y algunos más (no muchos), que por más que sean los mejores no hacen un mercado, ni puede ver DVDs por el tema de las zonas. De haber durado más, resultaba reventada por Nintendo y Microsoft. Que se retire con Shenmue II como posible último juego del año marca un gol a la altura de la mano de Dios.

B) La DC no podía ser eterna, algún día se iba a descontinuar. Además, si hubiera una futura DC2, la DC igualmente desaparecería.

C) Sega sigue existiendo y aquí va mi predicción: Microsoft, Intel y Sega hacen una excelente combinación. Hasta ahora la Xbox no ofrecía ninguna seguridad en cuanto a las licencias que podía tener, los juegos de Microsoft son horribles (salvo Age of Empires y Flight Simulator -y ninguno es del agrado del jugador común de consola, que normalmente prefiere un Daytona-), y el resto de los juegos de PC son propios de un mercado muy distinto al de las consolas. Sin embargo, si lo que creo se cumple (sumen la capacidad de distribución de Microsoft, la facilidad de programación de Windows, la calidad de la tecnología Intel, más el soft de Sega) la Xbox arrasará con todo. En definitiva, decir Xbox es lo mismo que decir DC2, solo que de otra marca pero con los mismos juegos. Y ANTES DE QUE QUIERAN REFUTAR ESTO: APOYA MI TEORIA EL HECHO DE QUE LA DC INCLUYA UNA COMPATIBILIDAD CON WINDOWS CE, LO QUE IMPLICA YA DE POR SI BUENAS RELACIONES ENTRE SEGA Y BILL. ADEMAS, SUMENLE LAS NOTICIAS DE DATAFULL.COM, ESAS EN LAS QUE SEGA DESARROLLA AL MENOS DIEZ JUEGOS PARA X-BOX. Entre ellos, el clásico que hacía que la Saturn valiera por sí sola: Panzer Dragoon. Se imaginan una tercera parte de este juego para Xbox. ¿Y por qué no en un futuro Shenmue III/IV y demás?

En síntesis: que Sega deje de producir consolas solo perjudica en cuanto a que los usuarios de DC deberán esperar menos juegos de esta consola, ya que además de que las empresas dejan de poner interés en esta consola, la importación en nuestro país se verá más dificultada en cuanto a que se dará prioridad a las nuevas consolas; pero esto igualmente hubiera pasado si salía una DC2. Fuera de eso, nada cambia. Xbox continuará el legado de Sega.

PD: Creen la sección de dibujos "Art of Pam". Sí, yo también soy del fans club de Pamela.

Otra opinión de La Muerte de Sega... a continuación tenemos otra. Raul se resiste a la idea.

Raul Jardel, el que está en etapa de negación

Amigos de Next Level:

Lo más intrigante del momento (para los que tienen DC) es la supuesta muerte de nuestra querida y potente SEGA DREAMCAST, todo desde que uds. publicaron que Dreamcast estaba por morir. Pero yo no estoy convencido de que algo así pueda pasar. Primero que nada, la cantidad de juegos que posee y la calidad de muchos de ellos. Segundo, porque la competencia (PS2) no tiene nada alucinante o algo que nos pueda cambiar de parecer y tercero porque dudo que una empresa como SEGA diga que su máquina está muerta estando en su mejor época. Sabemos que la causa de su supuesta muerte es por problemas económicos. Por lo que yo veo, esto de la muerte no son más que rumores porque en www.segaweb.com/features/notdeadyet.htm desmienten todo con respecto a su muerte. Esperemos que nuestra DC dure por mucho más. Los felicito por su revista, sigan así.

Chequeamos el link que nos mandaste y no había nada, Raul. Pero el que se deja llevar por un rumor sos vos, macho. Lo de Sega ES OFICIAL.

Juan M. Martinez

Genios, ¿cómo les va? Me llamo Juan Manuel, les escribo por cuarta vez, espero que esta vez me pasen el mensaje. Bueno, lo que les voy a contar hoy no es nada bueno ya que la semana pasada un amigo se compró la PS con un montón de juegos y le pregunté de dónde había sacado la guita para comprarse la consola, los cuatro juegos y una memory. Y me dijo que le había puesto un CHIP para que aceptara las copias piratas. ¿Cómo funciona? Los requisitos son un chip y un Game Shark 1.3., se pone la copia manteniendo apretado el botón de Reset hasta que aparezca el menú del Game Shark. Cuando aparece se suelta el botón y se pone la copia del juego, listo. Yo no avalo para nada la piratería pero realmente es una salvación para el bolsillo. Yo tengo el aparato hace rato y me cuesta un huevo comprarme un juego. Les cuento que los juegos en DVD no se pueden copiar. Lo único bueno que puedo contarles es que pude jugar gracias a las copias al Winning Eleven 5 y ES UNA MASA.
Espero que publiquen la carta y den a conocer esto que es la piratería en la PS2.

PD: Encima, el comerciante que pone estos chips me dijo que ya no hacía falta ponerlos, ya que salió un Adaptador que se pone en el puerto USB, que se llama SBOX, y reemplaza a los chips.

PD2: ¿Pasará lo mismo que en la Play One?

Saludos.

Como ya comentamos, la piratería en la PS2 es un hecho. Una lástima. Afortunadamente, todavía no hay copias de los juegos que salen en DVD -y, si las hay, están demasiado incompletas-. Probablemente suceda algo similar que con la PSX. Que cada uno se haga cargo de sus acciones y que pueda vivir con su conciencia.

Lucas, al que no le vamos a contestar por falta de espacio

Hola, soy Lucas de Rosario, tengo 16 años y sigo a los videojuegos desde los juegos en cassette de la Commodore 64. Este año es decisivo para la industria de los videojuegos, como todos sabemos. Y me gustaría dar mi opinión brevemente acerca del tema. Para empezar, me gustaría decir qué es para mí un videojuego. Mas allá del género al que el juego pertenezca, por detrás, inevitablemente, están las intenciones de la gente responsable de que exista. Es decir que, como en casi todas las cosas, hay algunos que están hechos para hacer plata, otros para divertirte, otros para pensar, etc... pero también están ellos, que son mis favoritos, los videojuegos que son la expresión misma del Arte. El verdadero videojuego para mí, es aquel que tiene la intención de expresar Arte, obviamente que por detrás está la intención de obtener ganancias, como pasa en cualquier trabajo, pero hay que aprenderlos a distinguir uno de otros. Ahora un resumen según mi punto de vista de la actualidad:

- Sony / PlayStation 2: Hasta ahora no he visto un juego que hayan programado ellos (SONY) para la PlayStation 1 o 2 y que me haya parecido que Sony realmente merece estar ubicada donde está en el mercado de los videojuegos. Respecto a la PS2, me molestó



muchísimo que la gente piense que como la PS1 tuvo un gran éxito, se supone que la PS2 también lo tendría que tener. No es así y todos se están dando cuenta, por eso la mayoría dice que la PS2 es una porquería, porque se crearon demasiada espectativa. Pero la nueva máquina de Sony se tiene que ganar a los jugadores tal como se los ganó la primera.

- Nintendo / Gamecube (Rare): Fui fan absoluto de Nintendo, recuerdo que iba todos los días a la tienda de videojuegos para ver si había llegado la Nintendo 64, no podía esperar para jugar a Mario64. Lo mismo ocurrió tiempo atrás con la SNES, estuve como un año esperando para comprármela, me tuve que comprar un televisor nuevo (por la norma de la consola), ir hasta Bs.As. a comprar el Mario World porque acá no se conseguía y luego la máquina. Ahora odio a Nintendo, me tiene podrido con sus choreos, y lo digo así, discúlpenme los fans, me tiene cansado. Es muy difícil perdonar una avalancha de decepciones como el Mario Tennis y Majora's Mask. Pero Nintendo tiene una de las cartas ganadoras, que es Rare, no sé cómo será el acuerdo que tiene con la compañía inglesa, pero en mi opinión, Rare es una de las dos empresas que desarrollan los mejores juegos del momento. En definitiva, para mí, Rare es la columna que sostiene la palabra "Nintendo". Si en algún momento pasa algo con Rare, chau Nintendo, quedate con las portátiles, Mario y Pokémon.

- Microsoft / Xbox: Odiada totalmente por la mayoría antes de que salga al mercado, ¿el amigo Bill habrá esperado eso?. De todas formas, para mí, hay que dejar de tirarle tanta mala onda a Xbox. Yo no creo que monopolice al mercado de los videojuegos. Con las PC lo pudo lograr porque estuvo junto al mundo de las computadoras todo el tiempo, hasta que se convirtió en algo estándar. Con los videojuegos es casi imposible que lo logre. Y en cuanto a los juegos, puede que Bill no tenga ni idea de lo que son los buenos juegos, pero supongo que Microsoft debe tener a un par de especialistas en el tema. Y los juegos de Xbox no van a ser como los de PC, ya que los chicos de Microsoft joden a cada rato con que va a ser una consola, y no una PC y si eso es cierto, supongo que como mínimo los juegos van a ser como los que estamos acostumbrados a ver en las consolas. Yo no creo que Xbox sea ni una revolución, ni un fracaso.

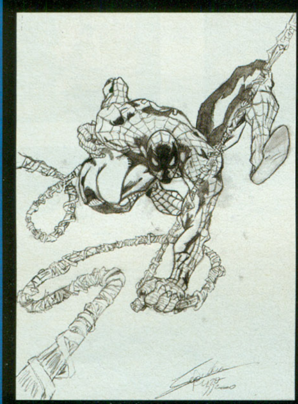
- Sega: No hace falta que diga la situación actual de Sega. Todos sabemos lo que le ocurre a esta empresa, pero quiero aclarar algo. Sega, junto con Rare, son las únicas que hacen todavía verdaderas y auténticas obras de arte. Por eso, para cerrar esta carta me gustaría decirles algo a los que tienen Dreamcast. Sega fue la única empresa que nos dio la máxima calidad en los juegos desde sus primeros días hasta su reciente derrumbe, nunca nos abandonó. No le tiren más escombros a Sega y si piensan hacerlo, antes piensen en todos los juegos que nos dio desde el comienzo hasta el último día: Sonic, Shinobi, Wonder Boy, bla, bla, bla, Panzer Dragoon, Nights, Shenmue, Space Channel 5, Samba de Amigo, Sega Rally, Phantasy Star Online, etc...

Sega y Rare, para mí, son las únicas que todavía saben hacer de los juegos arte, así que por eso estoy contento con mi Dreamcast y los juegos que ya tiene. Y no me importa que muera, yo me la compré hace poco, sabiendo que se iba a dejar de fabricarse, pero no me importó y no me va a importar ahora. Por eso, gracias Sega, gracias por todo lo que nos diste, y por, a pesar de que a muchos les pase desapercibido; darnos lo mejor que se puede dar. Y no me importa lo que pase en el futuro, porque con lo que nos diste es suficiente.

¡Lindo, che, pero largo! Nos dejaste sin espacio para contestarte. Mala suerte...

Bueno, acá les dejamos todos los dibujos que nos mandaron este mes para hacerle el aguante a Pam, que nos abandonó este mes. Snifff, justo cuando nos estábamos encariñando... Pero no me digan que Maricel no se la banca, ¿eh? ¡Gustó y gustó mucho! Bueno, me voy a dormir la siesta, a ver si puedo aprovechar un poco del domingo. ¡Hasta la próxima!

Readers Gallery



Gandalf



Gandalf



Maricel Mendoza



Germán Mandure

COMO CONTACTARSE CON NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail. ¡Manden dibujos!
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4°B (1121) - Capital Federal / **E-Mail:** nextlevel@ciudad.com.ar

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level.

NUMERO 1 (Noviembre 1998) Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega - Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter - Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más... / **NUMERO 2 (Enero 1999)** Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo - Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más... / **NUMERO 3 (Febrero 1999)** Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más... / **NUMERO 4 (Abril 1999)** Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes - Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más... / **NUMERO 5 (Junio 1999)** Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más! / **NUMERO 6 (Julio 1999)** Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más... / **NUMERO 7 (Agosto 1999)** Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más... / **NUMERO 8 (Septiembre 1999)** Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más... / **NUMERO 9 (Octubre 1999)** Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más / **NUMERO 10 (Noviembre 1999)** Especial: La Dreamcast sale a pelear Soluciones Guía de Soul Reaver (2da Parte) - Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra. Parte) Trucos: WipeOut 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más / **NUMERO 11 (Diciembre 1999)** Especial: Pokémon: Te mostramos la pokemania! Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (2da. Parte) - Resident Evil 3 y X-Files - Trucos: Pacman World - Crash Team Racing - Ready to Rumble - Hydro Thunder - Road Rash 64 y más... / **NUMERO 12 (Enero 2000)** Especial: Revisamos Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (3da. Parte) - Resident Evil 2 y Mission Imposible - Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - Virtua Fighter 3 TB y más... / **NUMERO 13 (Feb 2000)** Especial: La conspiración Capcom Umbrella Soluciones Guías Gran Turismo 2 y Soul Calibur - Trucos: Cybertiger - NBA Live 2000 - Virtua Striker 2 y más... / **NUMERO 14 (Marzo 2000)** Especial: Playstation 2: Revelamos sus caracteristicas Soluciones Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies - Trucos: Ready to Rumble - Crazy Taxi - Mario Party 2 y más... / **NUMERO 15 (Abril 2000)** Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos Soluciones Guía de Fear Effect - Poster Doble: Pokemon y Porshe Unleashed

Mayo 2000 — NUMERO 16



Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

Junio 2000 — NUMERO 17



Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!

Julio 2000 — NUMERO 18



Especial: Dreamcast: Los nuevos títulos de la consola. - Final Test: Revisamos 44 títulos! Trucos: Tony Hawk Pro Skater - Rainbow Six - Perfect Dark - Colony Wars: Red Sun - Grudge Warriors y más!

Agosto 2000 — NUMERO 19



Especial: Dreamcast: Cómo conectarse a Internet. Soluciones: Primera parte de la guía de Resident Evil: Code Veronica. Trucos: Tomba 2 - SF EX 2 - Digimon World - Virtua Tennis - S.Channel 5 y más

Septiembre 2000 — NUMERO 20



Especial: Los archivos secretos de James Bond! - Soluciones: Resident Evil: Code Veronica (última parte) - Trucos: Nightmare Creatures - Mortal Kombat: Special Forces - X-Men: Mutant Academy - Gekido y más!

Octubre 2000 — NUMERO 21



Especial: GameCube la nueva consola de Nintendo - Resumen de todos los juegos en Dreamcast Final Test: Samba de Amigo - Spiderman - Spawn - Capcom vs SNK - Trucos: Analisis del nuevo GameShark para Dreamcast

Noviembre 2000 — NUMERO 22



Especial: Informe del Lanzamiento de la PS2 en USA - The Bouncer Final Test: Tomb Raider Chronicles - Silent Scope - Jedi Power Batles Trucos: Tenchu 2 - Sydney 2000 - Alien Resurrection - Hidden & Dangerous y más!

Diciembre 2000 — NUMERO 23

Especial: Los mejores juegos de fin de año Final Test: FIFA 2001 - Quake III: Arena - The World is not Enough - Driver 2 Trucos: Dino Crisis 2 - Tony Hawk's Pro Skater 2 - Excitebike 64 - Ready 2 Rumble Round 2

Enero 2001 — NUMERO 24



Especial: Xbox Final Test: Persona 2 - Tomb Raider Chronicles - Dino Crisis (DC) - Unreal Tournament Trucos: Banjo Tooie - Driver 2 - Colin Mc Rae Rally 2 - Guilty Gear X - y mucho más!

Febrero 2001 — NUMERO 25

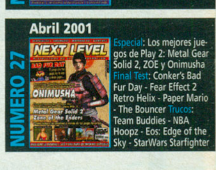


Especial: Final Fantasy X Final Test: Lunar 2: Eternal Blue - Grandia II - Prince of Persia - Guilty Gear X - Banjo Tooie Nuevas Secciones: Retrogames - No Comments y Recycle Bin

Marzo 2001 — NUMERO 26

Especial: Shenmue II - SegaNet - Entrega de Premios a los mejores juegos del 2000 Final Test: Phantasy Star Online - DarkStone - Sonic Shuffle - Record of Lodoss War Trucos: Evil Dead - Bomberman Party Edition - Persona 2 - The Grinch

Abril 2001 — NUMERO 27



Especial: Los mejores juegos de Play 2: Metal Gear Solid 2, ZOE y Onimusha Final Test: Conker's Bad Fur Day - Fear Effect 2 Retro Helix - Paper Mario - The Bouncer Trucos: Team Buddies - NBA Hoopz - Eos: Edge of the Sky - StarWars Starfighter

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level.

A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **011-4961-8424**. El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.

2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasnl@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90**.

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD** y **PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.


andá pensando
en tu
e-mail
lo vas a necesitar..!
Videomundo
entretenimientos